

# СТРАНА ИГР

## BRITNEY'S DANCE BEAT: ОБЗОР-ПРОВОКАЦИЯ ОТ ЭПАТАЖНЫХ ЖУРНАЛИСТОВ

АВТО

5

ХИТОВ

ИГРЫ НОМЕРА

Michael Schumacher RWK 2002  
Delta Force: Task Force Dagger  
Virtual Resort: Spring Break  
Men in Black II: Alien Escape  
Zanzarah: The Hidden Porta  
Magic: the Gathering Online  
Capcom vs SNK 2000 Pro  
Hitman 2: Silent Assassin  
Gran Turismo Concept  
Super Mario Sunshine  
Britney's Dance Beat  
V-Rally 3 (PS2, GBA)  
Colin McRae Rally 3  
DX2: Invisible War  
Crazy Taxi (PC)  
Commandos 3  
Gitaroo Man  
F1 2002

HARDWARE:

ЗВУКОВЫЕ  
КАРТЫ  
для игр и не только

WIDESCREEN:

«ЛЮДИ В ЧЕРНОМ II»

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# ВСЯ ПОДНОГОТАНЯ ВСЕЛЕННОЙ WARCRAFT

КОНКУРС  
СКРИНШОТОВ

ПЕРВЫЕ ИТОГИ!

В НОМЕРЕ

80+  
ИГР

10 ЛЕТ 2002  
(game)land

www.gameland.ru



9771609103003

15>

SAMSUNG

# SyncMaster

мастер в своем классе



## TFT мониторы Samsung SyncMaster

- стильный эргономичный дизайн
- 3 варианта цветового решения корпуса
- увеличенный угол обзора
- быстрая и точная автоматическая настройка
- соответствие самым строгим стандартам безопасности
- 3 года гарантии

TFT мониторы Samsung SyncMaster - №1 в производительности и новых технологиях

Москва Оди 232 3009; Рокко 795 0400; Вист 159 4001; Портва 787 7007; Формоза 234 2164; Лизэрд 799 5398; Белый винтер 730 3030; Деннион 787 4999; НИКС 216 7001; СПЛНК 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валто 299 5756; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Технократ Компьютерс 363 9333; 5MS 956 1225; М. Видео 777 7775; Deslen Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 777 9779; Березка-8 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт Петербург (812) Аллодин 290 5565; Альфа-Компьютерс 320 8080; АСКод 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835, 327 2060; Компьютер Центр "КЕИ" 325 3215/16; СНС 346 8635; СОНСОМ 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммэрс 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алхор 542 5440; Лодога 325 8202; IVC CHS 346 8636; Аиро Computers 248 8390; Портва Балтика 296 8094; Display Group 273 2263; Новосибирск (3832) Нито 54 1010; Квисто 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтери 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов на Дону (8632) ТехноПолис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Мирко Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трайд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; Сони (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юг 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Клос 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Комтек 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммид 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Интегр 56 0056; ЭлекоКом 65 7260; Ижевск (3412) Эмис 43 2026; Туло (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Око 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Магн 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Програ 16 3287; Ломберт 32 6104; Токт-Соф 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛанд 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Конекс 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СоюзИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587; Консок 32 7580; Нахodka (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Форто 17 0858; Ставрополь (8652) Инфо 77 7777; Владимир (0922) Конс 32 6080; Орел (0862) Трио 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Новокузнецк (8343) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трайд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регорд Тю 48 5285

Для получения дополнительной информации [www.samsungelectronics.ru](http://www.samsungelectronics.ru)

# НАДЕНЬ GEE JAY!

## ОБГОНИ СВОИХ ДРУЗЕЙ!

Для этого просто пришли вместе с этикеткой от куртки или джинсов «Gee Jay» новый прикольный рекламный девиз «Джи Джей» по адресу: 111116, Москва, а/я «Джи Джей». Отправь письмо не позднее 15 августа, и у тебя появится уникальный шанс выиграть улетный байк!

На кону 10 великов, так что придумай девиз покруче. Если он будет веселым и интересным, то навороченный велосипед — твой.

И это еще не все. 1000 самых быстрых участников — те, чьи письма будут отправлены раньше других, — получат в подарок классные рюкзаки. Так что влезай в «Gee Jay», не теряя ни минуты!

### GEE JAY. Надевай быстрей!

#### Официальные правила конкурса «Gee Jay»

- Конкурс проходит на территории РФ с 15 июля по 23 сентября 2002 года.
- Для участия в Конкурсе необходимо не позднее 15 августа 2002 года отправить свою заявку по адресу: 111116, Москва, а/я «Джи Джей». Дата отправки определяется по почтовому штемпелю.
- Заявкой на участие в Конкурсе является письмо с вложенной этикеткой от любой модели одежды марки «Gee Jay» и ответ на конкурсное задание — «Придумать новый прикольный рекламный девиз «Джи Джей». В письме должны быть указаны ФИО, возраст, телефон (если имеется) и обратный адрес автора. Победители будут определены 23 сентября 2002 года.
- Первые 1000 участников, приславшие письма и выполнившие

конкурсное задание, получат призы — стильные рюкзаки.

- По итогам Конкурса специальная комиссия отберет 10 самых оригинальных и смешных девизов. Их авторам будут отправлены по почте главный приз — велосипед. Список победителей и лучший девиз будут опубликованы в одном из сентябрьских номеров журнала «Сообщество».
- Список призов:
  - Главный приз — велосипед — 10 шт.
  - Призы — стильные рюкзаки — 1000 шт.
- Выигранные призы нельзя обменять или заменить на денежный эквивалент.
- Письма, присланные на Конкурс, не рецензируются и не возвращаются.
- Все призы отправляются за счет Организатора по почте в течение одного месяца с даты определения их обладателей.

- Организатор не несет ответственности за работу почты.
- Победители несут ответственность за уплату всех налогов, предусмотренных действующим законодательством РФ.
- К участию в Конкурсе не допускаются сотрудники Организатора и его Рекламных Агентств, а также их родственники.
- Факт участия в Конкурсе означает, что его участники соглашаются с настоящими Правилами, а также с тем, что их имена, фамилии, письма, фотографии и иные материалы о них могут быть безвозмездно использованы в рекламных целях без выплаты какого-либо вознаграждения.
- Организатором Конкурса является ЗАО «Корпорация «Глория Джинс».

**SUPER  
ПРИЗЫ**



## NEWS

HALO ДЛЯ РС И МАС	004
ЖИВОТНЫЕ	
В THE SIMS	006
ХИТ-ПАРАД	007
НАПОЛЕОН В	
РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ	008
SAKURA TAISEN	
ПОКОРЯЕТ МИР	009
КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ	009
ПОЛУПРОЗРАЧНЫЕ	
PLAYSTATION 2	012
НОВЫЕ СТАРЫЕ ГЕРОИ	
SOUL CALIBUR II	013

## ХИТ?

COLIN MCRAE RALLY 3	032
VIRTUAL RESORT:	
SPRING BREAK	036
DX2: INVISIBLE WAR	038
HITMAN 2:	
SILENT ASSASSIN	040
MEN IN BLACK II:	
ALIEN ESCAPE	042
COMMANDOS 3	044
SUPER MARIO	
SUNSHINE	046
GRAN TURISMO	
CONCEPT 2002	
TOKYO-GENEVA	048

## ПОСТЕРЫ

S.T.A.L.K.E.R.	#01
GRAN TURISMO	
CONCEPT	#02
В ЖУРНАЛЕ С CD	
ФОРМАТ А2	

## BLIZZARD UNIVERSE SPECIAL 014

## GSC GAME WORLD REPORT 018

## «1С» REPORT 022

## «АКЕЛЛА» REPORT 026

## REVIEW

## ЖЕЛЕЗО

F1 2002	050	ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ	080
BRITNEY'S DANCE BEAT	052		
ZANZARAH:			
THE HIDDEN PORTAL	054	LAN ARENA 7: НА СТИКЕ ЭПОХ	084
V-RALLY 3	056	NATIONA CUP:	
V-RALLY 3 (GBA)	058	PING ПОДВОДИТ РОССИЮ	085
GITAROO MAN	059	МОСКВА VS САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	086
DELTA FORCE:		FRAG AREA	086
TASK FORCE DAGGER	060		
MICHAEL SCHUMACHER RACING			
WORLD KART 2002	062		
MAGIC: THE GATHERING ONLINE	064		
CRAZY TAXI	066		
CAPCOM VS SNK			
MILLENIUM FIGHT 2000 PRO	067		
TEAM FACTOR	072		
«БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ:			
В ПОИСКАХ ВОЛШЕБНОГО			
АМУЛЕТА»	073		
DRONEZ	072		

## RETRO

## LAST BLADE: НЕ ШИРПОТРЕБ

## ЭМУЛЯЦИЯ. НАШ ВЫБОР!

## ONLINE

## APPRENTICE – БЕСПЛАТНАЯ

## АЛЬТЕРНАТИВА МАГИИ

## АТАС – ТАНКИ!..

## НАЙДИ СВОЙ БРАУЗЕР

## ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ

## ЖЕЛЕЗО

## КИБЕРСПОРТ

LAN ARENA 7: НА СТИКЕ ЭПОХ	084
NATIONA CUP:	
PING ПОДВОДИТ РОССИЮ	085
МОСКВА VS САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	086
FRAG AREA	086

## BOOKSCREEN

## WIDESCREEN

КОДЫ, ПИСЬМА  
СПИСОК ИГР

<b>PC</b>	
«бесконечная история:	
В поисках волшебного	
амулета»	073
«Корсары II»	026
«Пограничье»	023
«Санитары Подземелий:	
Упирь в Крысятнике»	022
Ambulance Driver	010
Anarchy Online	010
Blair Witch Volume 1:	
Rustin Parr	090
Britney's Dance Beat	052
Call of Cthulhu:	
Dark Corners of the Earth	006
Colin McRae Rally 3	032
Commandos 3	044
Crazy Taxi	066
Delta Force:	
Task Force Dagger	060, 090
DX2: Invisible War	038
Elite Forces: Navy SEALs	010
F1 2002	050
FireStarter	018
Four Horsemen	
of the Apocalypse	008
Hannibal	010
Heroes of Might	
and Magic IV	010
Hitman 2: Silent Assassin	040
Magic: the Gathering	
Online	064
Michael Schumacher	
Racing World Kart 2002	062
Micro Commandos	090
Mistmare	010
Napoleon	008
Neverwinter Nights	090
Priest	008
Rainbow Six:	
Covert Ops Essentials	090
Return to Castle	
Wolfenstein	010
S.T.A.L.K.E.R.:	
Oblivion Lost	019
Sakura Taisen 3	010
Serious Sam:	
The First Encounter	090
Star Control II	004
Team Factor	072
The Sims: Unleashed	006
The Ur-Quan Masters	004
Time of Defiance	008
Tropico: Mucho Macho	
Edition	006
Virtual Resort:	
Spring Break	036
WarCraft III:	
Reign of Chaos	006, 014
WWII: Desert Rats	010
Zanzarah:	
The Hidden Portal	054, 090

<b>PS2</b>	
Britney's Dance Beat	052
Colin McRae Rally 3	032
Crazy Taxi	090
DX2: Invisible War	038
F1 2002	050
Gitaroo Man	059
Gran Turismo Concept	
2002 Tokyo-Geneva	048
Gravity Games:	
Street Virt Dirt	010
Kouma	010
Men in Black 2:	
Alien Escape	042
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	010
Sakura Himeinishiki Emaki	010
Sakura Taisen 5 Action	009
Sakura Taisen 5:	
Saraba Itoshiki Hito Yo	010
Sakura Taisen Monogatari	010
Sakura Taisen:	
Atsuki Chishio Ni	010
Shaun Palmer's	
Pro Snowboarder	090
Soul Calibur II	013
Tales of Destiny 3	010

<b>Xbox</b>	
Colin McRae Rally 3	032
DX2: Invisible War	038
F1 2002	050
Gravity Games:	
Street Virt Dirt	010
Halo: Combat Evolved	004
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	010
Soul Calibur II	013

<b>GC</b>	
F1 2002	050
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	010
Phantasy Star Online	
Episode I & II	010
Sonic Adventure	012
Sonic Mega Collection	012
Soul Calibur II	013
Super Mario Sunshine	046

<b>PS one</b>	
Capcom vs SNK	
Millenium Fight 2000 Pro	067

<b>DC</b>	
Sakura Taisen 3	010

<b>GBA</b>	
Britney's Dance Beat	052
Sonic Advance 2	011
V-Rally 3	058



## СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДОНО-ВЕРСИИ ВИДЕО СТРИМЫ ИНТЕРНЕТ ОФСАЙТЫ ПАТЧИ СПЕЦВЫПУСКИ ВИДЕО

### ДЕМО-ВЕРСИИ

Auryn Quest;  
Imperium Galactica III;  
Genesis;  
Medieval: Total War;  
Big Scale Racing

### SPECIAL

Слово редактора;  
Macromedia Flash;  
Обои к 7 играм;  
Скриншоты ко всем review;  
Скриншоты ко всем preview;  
База данных кодов «СИ»;

### Статьи

Советы по Neverwinter Nights;  
Прохождение Zanzarah

### ИНТЕРНЕТ

Windows Media Player 7.1;  
DirectX 8.1 - Runtime for  
Windows 98, Me;  
DirectX 8.1 - Runtime for  
Windows 2000;  
Quick Time 5.0.2;  
Kali 2.3;  
Kali v.2.4 Patch;  
Apprentice;

### Netdraft; Tank Socket; BZFLAG

### ВИДЕО

Brute Force;  
Colin McRae Rally 3;  
Gran Turismo Concept 2002  
Tokyo-Geneva;  
Gun Grave;  
Pro Race Driver

### ПАТЧИ

Black White ver. 1.20;

Grand Theft Auto III ver. 1.1;  
Jedi Knight II: Jedi Outcast  
ver. 1.04;  
Neverwinter Nights ver. 1.20;  
Soldier of Fortune II: Double  
Helix ver. 1.01

### СТАТЬИ ЧИТАТЕЛЕЙ

Max Payne

### ПРИМОЧКИ

GTA III - SnowMod 1.2;  
GTA III - Skins

РЕПОРТАЖИ ИЗ «1С», GSC И «АКЕЛЛЫ»

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • ПРИБОРЫ И МАТЕРИАЛЫ

PC • PS2 • PS3 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР BRITNEY'S DANCE BEAT

ОБЗОР-ПРОВОКАЦИЯ

от злаковых журналистов

НОМЕР 80 ИГР

СТРАНА ИГР

www.gameland.ru

СТРАНА ИГР

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002  
Выходит 2 раза в месяц.

**РЕДАКЦИЯ**

Юрий Поморцев [dreg@gameland.ru](mailto:dreg@gameland.ru) главный редактор  
Виктор Перестукин [perestukin@gameland.ru](mailto:perestukin@gameland.ru) заместитель главного редактора  
Александр Щербаков [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru) заместитель главного редактора  
Валерий Корнеев [valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru) редактор раздела видеогр  
Михаил Разумкин [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) редактор  
Юрий Воронов [voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru) редактор CD  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) редактор «Онлайн»  
Юлия Барковская [july@gameland.ru](mailto:july@gameland.ru) корректор  
Эммануил Эдж [emik@gameland.ru](mailto:emik@gameland.ru) корреспондент в США

**ART**

Миша Огородников [michel@gameland.ru](mailto:michel@gameland.ru) арт-директор  
Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru) дизайнер  
Алик Вайнер [alik@gameland.ru](mailto:alik@gameland.ru) дизайнер  
Максим Каширин [max@gameland.ru](mailto:max@gameland.ru) дизайнер

**GAMELAND ONLINE**

Алена Скворцова [alyona@gameland.ru](mailto:alyona@gameland.ru) руководитель отдела  
Константин Говорун [wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru) редактор  
Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru) WEB-master

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) руководитель отдела  
Александр Анисимов [anisimov@gameland.ru](mailto:anisimov@gameland.ru) менеджер  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) менеджер  
Виктория Крымова [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru) менеджер  
Яна Губарь [yan@gameland.ru](mailto:yan@gameland.ru) PR-менеджер  
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА**

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) руководитель отдела  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) менеджер  
Самвел Ашташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru) менеджер  
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Ерванд Мовсисян [erwand@gameland.ru](mailto:erwand@gameland.ru)

**GAMELAND PUBLISHING**

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) директор  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru) финансовый директор  
Сергей Лянгэ [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru) технический директор

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru)

**GAMELAND MAGAZINE**

Dmitri Agarounov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) director  
Game Land Company publisher  
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.  
<http://www.aha.ru>; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: «ScanWeb», Finland  
Тираж 55 000 экземпляров

**Цена договорная**

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Алик Вайнер

**НОВОСТИ****HALO ДЛЯ РС И МАС:  
ЖДИТЕ К СЛЕДУЮЩЕМУ ЛЕТУ**

Microsoft официально анонсировала PC и Mac версии одной из лучших игр прошлого года – **Halo: Combat Evolved**. Как стало известно, портированием игры с Xbox будет заниматься не Bungie, а сторонние компании. С версией для Mac возится Westlake Interactive, изданием же занимается Destineer. Ну а к работе над PC-вариантом хита была привлечена сама Gearbox Software, что говорит о планах Microsoft собрать неплохую кассу даже не на самом прибыльном PC-секторе рынка. Издавать **Halo** для этой платформы, кстати, будет непосредственно Microsoft Game Studios. О том, насколько изменится игра по сравнению с ori-



Интересно, сможет ли **Halo** произвести такой же фурор на PC, как на приставках?



гиналом, пока не известно. Единственное, что было объявлено, так это намерение разработчиков снабдить портированную **Halo** новыми режимами, заточенными под онлайн. Выход обоих вариантов шедеврального проекта намечен на лето 2003 года.

**INFORGRAMES  
ЗАПОЛУЧИЛА  
ТЕРМИНАТОРА**

Infogrames купила у C-2 Pictures права на разработку и издание игр по мотивам фильма **Terminator 3: Rise of the Machines**, и первая из этих игр появится в продаже летом следующего года, одновременно с выходом на экраны фильма. Контракт также предусматривает преимущества для Infogrames в приобретении прав на игры по фильму **Terminator 4**. Президент Infogrames Бруно Бонелл по такому случаю заявил следующее: «Терминатор – самый известный и популярный киногерой, и наши игры будут достойны легендарного персонажа. Видеоигры и кино – самые массовые формы развлечений – сейчас связаны, как никогда, тесно, и мы рады добавить права на Терминатора в нашу копилку».

**ВТОРАЯ ЧАСТЬ  
ВТОРОЙ ЧАСТИ**

**PC** Компания Toys for Bob работает над ремейком своей легендарной игрушки **Star Control II**, вышедшей в начале 90-х. По словам ведущего дизайнера компании Пола Райха-третьего (Paul Reiche III), игра будет распространяться через Интернет абсолютно бесплатно, как подарок всем фэнам оригинальной версии. Правда, подарок будет называться не **Star Control**, а **The Ur-Quan Masters**, за что следует благодарить Infogrames, у которой находятся все права на торговую марку. «Мы переделываем игру потому, что оригинальную версию сейчас практически невозможно запустить под современными версиями Windows», – сказал Райх кор-



**ISM**  
computers

- **КАЖДУЮ СУББОТУ**  
**ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ**
- **БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА**  
**ПО МОСКВЕ**
- **ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

С компьютерами серии ISM Master Нетте Вы сможете без труда редактировать цифровые фото, слушать видео, смотреть DVD-фильмы, в течении играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в мониторах этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Нетте теперь доступны по цене практически каждому.

**Компьютеры**  
**ISM Master на**  
**базе процессора**  
**Intel® Pentium® 4 -**  
**центр Вашей цифровой вселенной!**



**Живи**  
**в современном**  
**мире**

Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99

Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66

Ст.м. «Наховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77

Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:

(095) 210-83-40, 979-02-40

corporate@ism.ru

**WWW.ISM.RU**

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах





респондентам сайта Shacknews.com, – а еще мы немного изменили ее, когда портировали на 3Д, и хотели бы включить в новую версию эти изменения. Еще мы добавим в **The Ur-Quan Masters** онлайновый режим (Supermelee mode) и некоторые другие вещи, которые не вошли в старую версию из-за недостатка времени». Будет присутствовать и возможность записывать в игру собственную музыку, голоса и даже видеоролики. Проект выйдет по мере готовности.

## ЖИВОТНЫЕ В THE SIMS

**PC** Некоторое время тому назад на сайте EB Online появилась информация о том, что в августе начнутся продажи **The Sims: Unleashed**. Maxis отказывалась как-либо комментировать эту новость, но через некоторое время вышел пресс-релиз от Electronic Arts, который и подтвердил все догадки общественности. **The Sims: Unleashed** – очередной expansion pack для The Sims, и, как предыдущие дополнения, содержит новые окружения, общественные взаимодействия, карьеры и так далее. Основное новшество – у персонажей игры появятся домашние животные (кошки, собаки, черепахи, ящерицы и рыбки), которых можно купить в зоомагазине, выгуливать в парке (кроме рыбок, естественно), дрессировать и всячески за ними ухаживать. Кроме того, ваших питомцев могут просто – напросто украсть. Будут и дикие животные (кролики, суслики и мыши), 50 новых видов деятельности в пяти новых направлениях (мода, приготовление пищи, образование, ветеринария, цирк) плюс мелочь вроде 125 новых объектов для питомцев и новых скинов для персонажей. А выйдет игра все-таки не в августе, а в сентябре.



**Вверху: животных, с которыми потом можно возиться, покупают именно здесь, в зоомагазине. Внизу: кошка может не только радостно бегать по двору, но и погнаться за мышкой или сусликом...**



## ОТ ИГР ТУПЕЮТ? ЕЩЕ ОДНА ВЕРСИЯ

Японские ученые под руководством профессора Акио Мори провели исследования и выяснили, что длительная игра в компьютерные и видеоигры отрицательно сказывается на умственном и психическом состоянии человека. Те, кто прово-

дит за играми от двух до семи часов в день, испытывают проблемы в общении, не могут сконцентрироваться на чем-либо и быстро выходят из себя. Официально результаты исследования, в котором приняли участие 240 человек в возрасте от шести до двадцати девяти лет, будут объявлены осенью на ежегодном собрании Society for Neuroscience в США.

## ТРОПИКИ ДЛЯ МАЧО

**PC** На прилавках появилась занятная вещица под названием **Tropico: Mucho Macho Edition**, которая является не чем иным, как, собственно, особым изданием прошлогодней игры Tropico, состоящим из нее самой, expansion pack'a Tropico: Paradise Island и двух часов латиноамериканской музыки в нагрузку. Те же, кто позарится на лимитированную версию этой радости, получат еще и «цифровую версию» (то есть размещенную на диске) официального стратегического руководства к игре, двенадцать новых сценариев и видеоролик о создании игры.

## ФЭНЫ WARCRAFT ПОПАЛИ ПОД РАЗДАЧУ... АВТОГРАФОВ

**PC** 2-го и 3-го июля разработчики **WarCraft III: Reign of Chaos** были замечены в трех калифорнийских магазинах за раздачей автографов и разговорами с покупателями. Таким образом они «отмечали выход игры». Тем временем уже в день релиза появился первый патч к игре, устранивший «мелкие огехи в балансе» и некоторые неполадки, препятствующие полноценной игре в battle.net.

## RAVENSBURGER VS HEADFIRST. ВТОРОЙ РАУНД

**PC** Ravensburger Interactive Media и ее дочерняя издательская компания Fishtank Interactive обнародовали заявление, согласно которому разрыв разработчиками игры – компанией Headfirst – контракта на выпуск **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** издатель считает неправомерным. Это ответ на недавнее заявление Headfirst, в котором они заявили, что

## ХИТ-ПАРАД

### PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

#### Игра

- 1 Warcraft III: Reign of Chaos
- 2 Neverwinter Nights
- 3 The Sims: On Holiday
- 4 Grand Theft Auto 3
- 5 Soldier of Fortune II: Double Helix
- 6 Medal of Honor: Allied Assault
- 7 Operation Flashpoint: Resistance
- 8 Grand Prix 4
- 9 The Sims
- 10 The Sims: Hot Date

#### издатель

Blizzard  
Infogrames  
Electronic Arts  
Take 2  
Activision  
Electronic Arts  
Codemasters  
Infogrames  
Electronic Arts  
Electronic Arts

### PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

#### Игра

- 1 Medal of Honor: Frontline
- 2 Spider-Man: The Movie
- 3 Smash Court Tennis Pro Tournament
- 4 Grand Theft Auto 3
- 5 V-Rally 3
- 6 Tiger Woods PGA Tour 2002
- 7 Final Fantasy X
- 8 Soldier of Fortune: Gold Edition
- 9 Vampire Night
- 10 LMA Manager 2002

#### издатель

Electronic Arts  
Activision  
Sony  
Take 2  
Atari  
Electronic Arts  
Sony  
Codemasters  
Sony  
Codemasters

### GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

#### Игра

- 1 Pikmin
- 2 Super Smash Bros: Melee
- 3 Star Wars: Rogue Leader
- 4 James Bond 007: Agent Under Fire
- 5 Spider-Man: The Movie
- 6 Luigi's Mansion
- 7 Super Monkey Ball
- 8 Sonic Adventure 2: Battle
- 9 2002 FIFA World Cup
- 10 International Superstar Soccer 2

#### издатель

Nintendo  
Nintendo  
LucasArts  
Electronic Arts  
Activision  
Nintendo  
Sega  
Sega  
Electronic Arts  
Konami

### X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

#### Игра

- 1 Halo: Combat Evolved
- 2 Hunter: The Reckoning
- 3 James Bond 007: Agent Under Fire
- 4 Spider-Man: The Movie
- 5 Project Gotham Racing
- 6 Gunmetal
- 7 Dead or Alive 3
- 8 Max Payne
- 9 Moto GP
- 10 2002 FIFA World Cup

#### издатель

Microsoft  
Interplay  
Electronic Arts  
Activision  
Microsoft  
Rage Software  
Microsoft  
Take 2  
THQ  
Electronic Arts

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

#### Игра

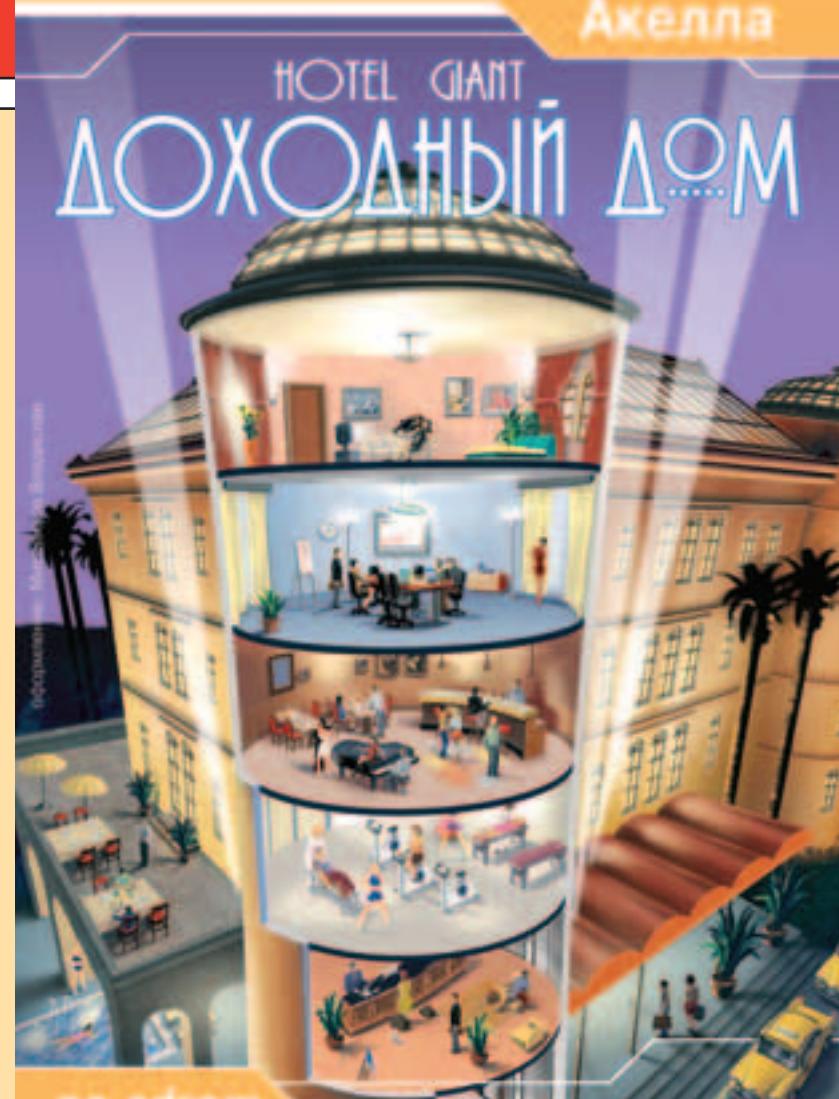
- 1 Yu-gi-oh! Duel Monsters 7: The Duelcity Legend
- 2 Digimon World 3: Door to New Adventure
- 3 Golden Sun: The Lost Age
- 4 Kengo II
- 5 World Soccer Winning Eleven 6
- 6 From TV Animation One Piece Grand Line Adventure
- 7 Gun Survivor 3: Dino Crisis
- 8 Popolocrois Story III
- 9 .hack Vol. 1 Infection Expansion
- 10 Victorious Boxers: Championship Version

#### издатель

Konami  
Bandai  
Nintendo  
Genki  
Konami  
Banpresto  
Capcom  
Sony  
Bandai  
ESP

#### платформа

GBA  
PS one  
GBA  
PS2  
PS2  
GBA  
PS2  
PS2  
PS2



## pc cdrom

Красиво жить не запрещено! Построй свой идеальный отель. Богатство не порог! Заставь свой бизнес приносить солидный доход. Подсматривать не запрещено! Следи за развлечениями гостей.

Имидж – нечто! Встречайся со знаменитостями. Знакомься с их маленькими и большими привычками.

Отель – удивительное место. Здесь остаются люди, чтобы отдохнуть, переночуть, заключить сделку, развлечься, побывать и даже... умереть. Отель – это одна большая семья, главой которой обычно становится именно Вы. Начав с небольшой простецкой нон-стопки и закончившая огромным мега-отелем для знаменитостей, вот он – ваш полный опасностей и приключений путь в постином бизнесе. Вы на передовой индустрии туризма!

Вам предстоит построить лучшие отели в двадцати городах по всему земному шару. Для вас доступны двадцать различных гостиничных зданий, начиная с маленьких мотелей и заканчивая гигантами класса хай-тек. Только под вашим чутким руководством будет создан дизайн: вестибюль, бары, рестораны, бассейны и даже спортзалы. Именно вы отвечаете за каждый шарнир в своем здании, начиная одновременно звуком, менеджером и владельцем.



• от создателей "Seven Kingdoms" и "Capitalism"

• постройте отель своей мечты, выбрав в один из 19-ти вариантов (городской, пригородный, курортный)

• разработайте стиль отеля, в зависимости от его месторасположения (Токио, Нью-Йорк, Сидней, Париж, Лондон, Лас Вегас, Колонбоген, Вена...)

• используйте в своем дизайне более 600 элементов оформления интерьера

• следите за гостями с трех различных ракурсов (свободная трехмерная камера, изометрическая проекция, вид сверху), чтобы всегда удовлетворять их многочисленные потребности

• создавайте рекламу собственного отеля и размещайте ее на телевидении, радио и в газетах



[www.akella.com](http://www.akella.com)

© 2002 "Akella"™, © 2002 "Enlight Software"™  
Все права защищены. Несанкционированное копирование преследуется  
гражданским законодательством. Адреса электронной почты:  
info@akella.com, support@akella.com, sales@akella.com



прекращают отношения с Ravensburger из-за невыполнения последними контрактных обязательств. Такое развитие конфликта, скорее всего, означает, что решаться он будет в зале суда.

## НЕЖИВОЙ СВЯЩЕННИК НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

**PC** **Priest** – находящаяся в разработке онлайн-игра ролевая игра от JC Entertainment по мотивам одноименных комиксов корейского художника Мин-Ву Хиунга, который сотрудничает с создателями. Помимо собственно ролевых элементов, ожидаются вкрапления хоррора и шутера от первого лица. Сюжет незатейлив: Иван Айзекс (Ivan Isaacs), бывший священник (то есть *Priest*), продал душу, дабы сразиться с падшим архангелом Темозарела (Temozarela). Что он и будет делать на огромных трех-



– Хороший... Плохой... Главное – у кого бензопила (*Priest*).



мерных пространствах, населенных как типично американскими шерифами и ковбоями, так и всякой гадостью вроде зомби. В *Priest* 30 играбельных персонажей, одновременно мы сможем управлять одним из них. Обещается уникальная система боев, контроля над городами и источниками ресурсов. А пока – любуйтесь скриншотами.

## ПЛАНЕТА ТЫСЯЧИ ОСТРОВОВ

**PC** В августе компанией Nicely Crafted Entertainment планируется запуск онлайн-вой 3D-стратегии *Time of Defiance*, в которой «до тысячи игроков будут сражаться за обладание тысячами островов на далекой планете». Вот что говорят о своем детище разработчики: «Мы создали игру с настолько гибкой структурой и тактической системой, что количество стратегий, ведущих к победе, почти безгранично. Победителем будет самый умный, коварный, вероломный и храбрый».

«И еще, в отличие от всех прочих игр, наша – стратегическая», – без лишней скромности заявил Тоби Симпсон, директор *Nicely Crafted*.



## НАПОЛЕОН В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

**PC** GMX Media анонсировала real-time стратегию *Napoleon*, в которой будут представлены практически все основные сражения (кого бы вы думали?) Наполеона Бонапарта. Из информации об игре – только обещания реалистичной физической модели, красивых спецэффектов, да несколько скриншотов.



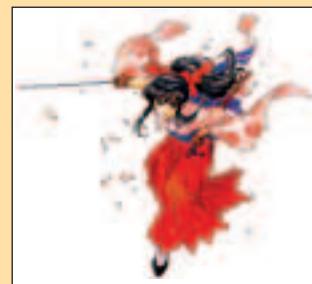
*Napoleon* напоминает *Gettysburgh!*  
И это внушиает оптимизм.



Забил заряд я в пушку туда...

## SAKURA TAISEN ПОКОРЯЕТ МИР

**PC** Компания Sega в ближайшем будущем собирается завалить мир играми из популярной (в Японии) серии *Sakura Taisen*. Анонсирован масштабный проект *Sakura Taisen World Project*, в рамках которого свет должно увидеть полдюжины разнообразных «сакур», причем не только выполненных в традиционном для этой линейки ключе. Самая же главная новость – игры *Sakura Taisen* наконец-то появятся и за пределами Страны Восходящего Солнца. Причем, судя по всему, Sega собирается привлечь западной аудитории любовь к «симуляторам знакомств с девочками» весьма своеобразными, можно даже сказать, обходными путями. Дело в том, что на Западе пока что будут выходить исключительно ответвления и «косые версии» *Sakura Taisen*, не делающие упор



на разговоры с представителями слабого пола и прогулки под луной. Точно известно, что одним из таких проектов станет нечто, носящее предварительное название *Sakura Taisen 5 Action*. То есть это пятая часть игры, но выставляющая напоказ только одну ее сторону. По всей вероятности, нам продемонстрируют или реальный action или же повышают основную часть трепотни и представляют традиционные пошаговые битвы в духе *Shining Force*. Ситуация осложняется тем, что в Японии тоже появится пятая часть, но



**Действие Napoleon разворачивается в период с 1803 по 1812 год.**

## КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 1-15 АВГУСТА 2002, ЕВРОПА

### PC

- 02 Batman Vengeance
- 02 Unreal Tournament 2003
- 09 Quake 3 Gold
- 09 Return to Castle Wolfenstein Special Edition
- 09 Starmageddon
- 09 The Sum of All Fears

### PLAYSTATION 2

- 02 Freekstyle
- 02 Legend of Alon D'ar
- 02 Scooby Doo
- 02 Slam Tennis
- 09 VIP
- 09 WWE Smackdown! Just Bring It Platinum
- 26 Transworld Surf

### XBOX

- 02 Slam Tennis

### GAMECUBE

- 02 Zoo Cube
- 09 Lost Kingdoms



## pc cdrom

Рыцари Креста – стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее скжет написан по книге "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генрика Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы.

Вспомним историю. В 1190-м году произошла знаменитая битва при Грюнвальде, сыгравшая значительную роль в мировой истории. После нее в течение пяти веков на земли к югу от Буга не ступала нога вооруженного немца. Орден, который выпустил 15 июня 1480 года был одним из самых могущественных политических сил Европы, к вечеру стал почти никем. Ему угрожало полное исчезновение с политической карты. А что же было добр? Походы крестоносцев на западные границы славянских государств совершились до восьми раз в год. И это не были походы ради наживы. Цель немецкой политики состояла в полной ассимиляции народов, живущих на ее территории.

Итак, ваш выбор – ваш шанс. В войне между Британами и Славянами вы можете поддержать любую из сторон. И, как знать, может быть, ваши командирские навыки смогут изменить историю Европы к лучшему...



- Уникальная система развития армии.
- Более полутора различных юнитов, начиная от пехотинцев и заканчивая солдатами супер-ми.
- Невероятный сюжет с приключенческими элементами и системой развития персонажей в стиле RPG.
- Самые 100 отдельных проходов эпикоридами, лести, различными видами боеприпасов...
- Две независимые кампании, две стороны в конфликте: Славяне и Крестоносцы
- 49 славянских и 33 германских битвы
- Более 50 часов непрерывной игры
- Каждой кампанией руководят рыцари со своим собственным именем. После битвы он может набирать новых солдат и улучшать снаряжение своей армии
- Тщательно продуманный баланс сил армий для каждой стороны конфликта
- 23 славянские и 23 германские отдельные битвы, которые можно разыгрывать в режиме Схватки



СЕНЕКА ГРУППА

[www.akella.com](http://www.akella.com)

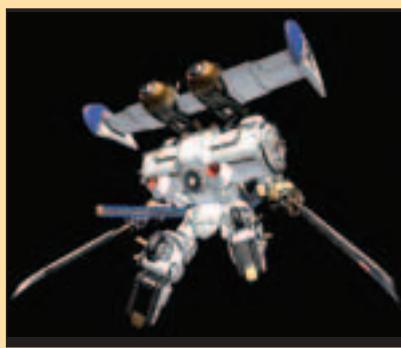
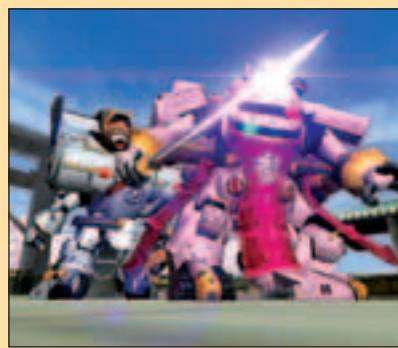
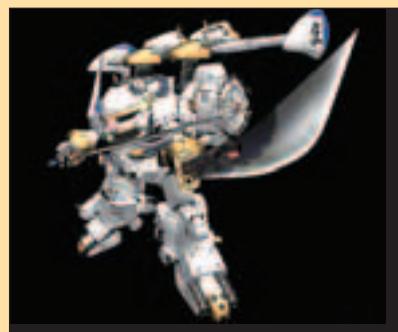


© 2002 "Akella"  
© 2002 "Сенека"

© 2002 "Fremind Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

администрацией. Телефон для связи: (095) 726-2328. Е-mail: support@akella.com



**Хотелось бы надеяться, что Запад все-таки увидит «полноценные» варианты *Sakura Taisen*. На японском играть во все это не хватит никакого терпения. Если вы, конечно, не Сергей Амирджанов.**

зовущаяся *Sakura Taisen 5: Saraba Itoshiki Hito Yo*. И пока не совсем понятно, то ли это, так сказать, более полный вариант игры, то ли практически самостоятельная вещь, мало пересекающаяся с action-ответвлением себя самой.

Еще до выхода обеих версий *Sakura Taisen 5* должен состояться релиз *Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni*, представляющей собой ремейк оригинальной *Sakura Taisen* с модернизированной графикой и серьезно переделанными сражениями. Примерно в то же время, скорее всего, запустят в продажу и PC-версию *Sakura Taisen 3*. Выйдет она, правда, только в Японии и Китае.

Что касается различных side-story, то Sega объявила аж несколько штук. *Sakura Taisen Monogatari* – это adventure без всяких наворотов и, не исключено, даже без всяких сражений. Игра, пока что зовущаяся *Sakura Himenishihi Emaki* заявлена как psycho-trip action, причем данное жанровое определение расшифровке абсолютно не поддается, а разработчики пока что не успели сообщить общественности хоть что-нибудь по этому поводу. Наконец, в недрах Sega зреет некий проект *Kouma*, принадлежащий к семейству action/adventure. Вообще подобным термином обычно величают всякие *Resident Evil*-образные игры, а потому лично у меня все это вызывает несколько диковатые ассоциации.

Ну и напоследок еще один интересный факт. Оказывается, на Западе сериал не будет именоваться *Sakura Wars*, как мы могли бы предположить. Sega намерена и за пределами Японии величать свое детище не иначе, как *Sakura Taisen*.

## РАЛЛИ ПРОЦЕССОРА PENTIUM 4

**PC** 7 июля прошел заключительный этап виртуальных автогонок «Ралли процессора Pentium 4», которое проводилось компанией «Ф-

Центру» совместно с корпорацией Intel. За время проведения мероприятия в гонках приняли участие 2285 человек. Правда, за интригующим названием «Ралли» скрывался уже знакомый нам по всероссийским соревнованиям «Гран-При процессора Pentium 4» – болид Формулы-3 и трасса А1-Ринг. В финальных заездах за призовые места боролись пять пилотов, показавших лучшие результаты за время проведения гонок. После проведения двух заездов окончательно определились победители:

**1 место – Шабаров Александр с результатом 01:12.621**



## SHORT NEWS

*Return to Castle Wolfenstein: Game of the Year* – такое скромное название носит специальное издание RTCW, только что увидевшее свет. Заплатившие 45 долларов за это счастье получат в дополнение к обычной версии новые уровни для многопользовательской игры, редактор уровней и видеоролик о создании *Return to Castle Wolfenstein*.

Strategy First заключила с соглашением с французской компанией Arxel Tribe, по которому проекты последней *Mistmare* (RPG в средневековом окружении) и *Hannibal* (по мотивам одноименного фильма) будут выпущены в Северной Америке силами, естественно, Strategy First. Игры появятся на прилавках в конце 2002-го и в марте 2003-го года соответственно.

Если верить информации интернет-магазина EB Online (что можно делать не всегда), то осенью нас ждет expansion pack к *Heroes of Might and Magic IV: 3DO*, как обычно, пока никак не комментирует эту информацию, однако еще в апреле было сказано, что появление дополнения к четвертой части HoM&M очень даже возможно.

Калифорнийская компания THQ купила ValuSoft, которая недавно приобрела проекты: *Ambulance Driver*, *Elite Forces: Navy SEALs* и *WWII: Desert Rats*.

Headfirst Productions работают над игрой, основанной на настольной ролевой системе *Iron Kingdoms*.

Firaxis купила у Numerical Design Limited право на использование в своих проектах движка и инструмента NetImmerse 3D.

*Cryo* и ее дочерняя компания *Cryonetworks* были закрыты, а их акции отстранены от торговых операций из-за неспособности компании выплатить долги.

*Valve Software* присоединяется к команде, создавшей *Day Of Defeat* для *Half-Life*, для дальнейшей работы над этим популярным модом.

В конце года должен выйти в свет expansion pack к *Anarchy Online*, в результате чего игра обогатится новыми регионами, профессиями, предметами, оружием и доспехами.

Sega перенесла японскую дату релиза *Phantasy Star Online Episode I & II* для GameCube с 8 августа на 12 сентября.

Тесто объявила, что в данный момент в разработке находится игра под предварительным названием *Dead or Alive 4*, выход которой запланирован на 2003 год. Платформа не анонсирована.

Выход *Mortal Kombat: Deadly Alliance* был отложен с сентября на декабрь. Также Midway сообщила, что версия *Gravity Games: Street Virt Dirt* для GameCube отменена.

Появилась неподтвержденная информация, что Bethesda Softworks планирует выпустить на PlayStation 2 некую игру из серии *Elder Scrolls*.

*Tales of Destiny 3* (вернее, его японский вариант, носящий название *Tales of Destiny 2*) появится в Стране Восходящего Солнца в декабре.

*Panasonic* снизил цену на Q – вариант GameCube, проигрывающий DVD и выпущенный только в Японии. Теперь устройство стоит 34.800 йен (около \$290).

TDK займется выпуском игр по мотивам диснеевских (еще не вышедших) фильмов *Haunted Mansion* и *Pirates of the Caribbean*.



2 место – Шамшетдинов Роман с результатом 01:12.683

3 место – Аблязов Ильдар с результатом 01:14.994

Все они были награждены ценных призами, ну а осенью нас ждет еще одно грандиозное событие – финал всероссийского чемпионата «Гран-При процессора Pentium 4».

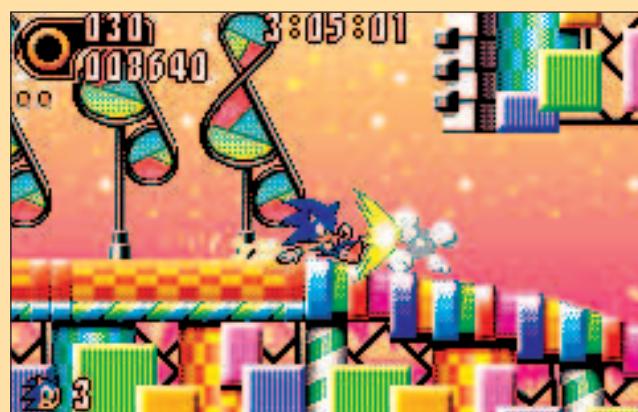
## СИНИЕ ЕЖИ НА МАРШЕ

Nintendo

GBA



Sega сделала несколько важных анонсов касательно новых и старых игр, посвященных Сонику – талисману компании. К концу года на GameBoy Advance появится **Sonic Advance 2**, который отличается от своего предшественника улучшенным графическим оформлением и более сочной и яркой картинкой – игра обещает быть красоч-



# World War II: Panzer claws

# СТАЛЬНЫЙ КУЛAK

Frontline Attack: War over Europe

pc cdrom

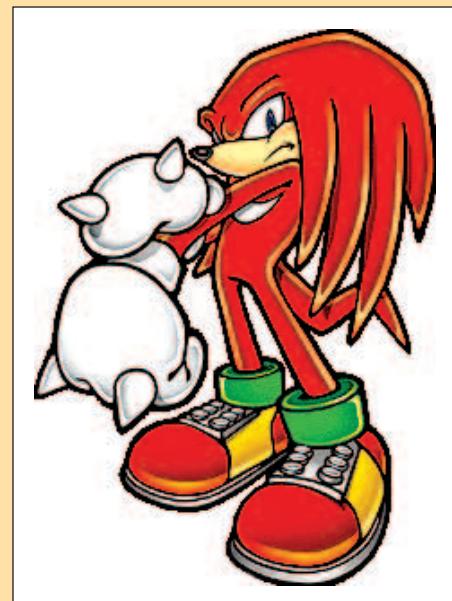
Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) – игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригород, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзниками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контраступления в Арденнах.

Еще одна особенность игры – простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополняет картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реалистизма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, иероглифы на следах ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно

[www.akella.com](http://www.akella.com)



## ПОЛУПРОЗРАЧНЫЕ PLAYSTATION 2

**IT** Только недавно порадовав всех цветастыми контроллерами и картами памяти, Sony Computer Entertainment решила продолжить начинание. В Японии в продажу поступили PlayStation 2 и периферия к ней, выделяющаяся дизайном **Ocean Blue** и **Zen Black**. Первый вариант увидел свет 18 июля, а второй – 1 августа. Взглянув на иллюстрации, вы сможе-



**Следующим шагом, вероятно, будет выпуск «фруктовой» периферии.**



**Карточки памяти можно приобрести и отдельно от приставки.**

те без труда понять, что скрывается за такими интригующими названиями. Просто **Ocean Blue**-вариант имеет синий полупрозрачный корпус, тогда как **Zen Black**-вариант консоли – черный. И тоже полупрозрачный, естественно.

Стоят подобные приставки 30.000 юаней (около \$250) и комплектуются подставкой, Dual Shock 2 и пультом дистанционного управления (а вообще эти периферийные устройства – включая и карты памяти – можно приобретать и отдельно). Интерес вызывает тот факт, что всего подобных моделей PlayStation 2 будет выпущено 500.000 штук, а потому Sony не

ной и донельзя привлекательной. Примерно в то же время состоится и релиз любопытной компиляции для GameCube. Так называемая **Sonic Mega Collection** представляет собой сборник старых игр для Mega Drive/Genesis. В него войдут первые три части Sonic the Hedgehog, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, пазл Doctor Robotnik's Mean Bean Machine (являющийся штатовской версией небезызвестной Puyo Puyo) и Sonic Spinball. Никаких ремейков не предвидится – все игры будут точными portами с 16-битной приставки от Sega. Заметим, что буквально тут же появились слухи о том, что **Sonic Mega Collection** выйдет не только на GameCube, но и на PlayStation 2. Официального подтверждения или опровержения этой информации пока что не поступало.

Ну и наконец стало известно, что первая **Sonic Adventure** появится на GameCube. Причем, похоже, это будет обыкновенный port с Dreamcast. Любопытно, но представители Sega of America утверждали, что **Sonic Adventure** для GameCube – это самостоятельная игра. Позже, правда, выяснилось, что они просто ошиблись.



**Полупрозрачные приставки всегда считались продуктом на любителя. Удивительно, но Sony с ее Ocean Blue и Zen Black удалось доказать, что подобные вещи способны нравиться ну абсолютно всем.**



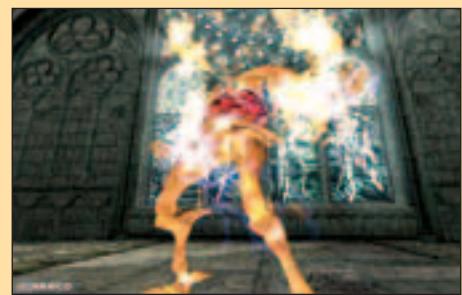
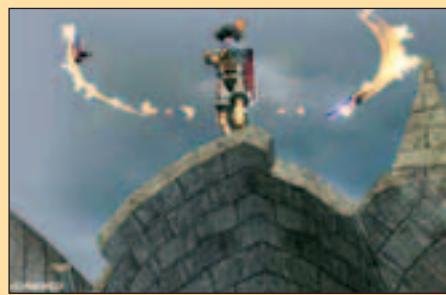
стесняется называть это все «ограниченным тиражом». И не без оснований. Просто сейчас PlayStation 2 разлетаются со свистом, чему немало способствовало снижение цен в преддверии ЕЗ. А конкуренты, несмотря на принятие аналогичных мер, остаются далеко позади. Так что полмиллиона разноцветных приставок наверняка разойдутся достаточно быстро.

## НОВЫЕ СТАРЫЕ ГЕРОИ SOUL CALIBUR II

**PS2** Namco сообщила еще о нескольких персонажах, которые примут участие в *Soul Calibur II* – продолжении любимой игры редакции «Страны Игр». Итак, вернется Yoshimitsu – персонаж лучше знакомый нашим читателям по серии Tekken. Выглядит он, надо заметить, несколько посмешнее, чем в первом *Soul Calibur*. Но флаг никуда не дется.

Вторым «возвращенцем» стал старый пират Cervantes. А вот с третьим персонажем ситуация сложная. Зовут его Charade и, с одной стороны, это новый герой. Но с другой – это некая модификация Inferno, только с глазом *Soul Edge* на пузе.

Выход *Soul Calibur II* для GameCube, PlayStation 2 и Xbox запланирован на 2003 год.



**Yoshimitsu и впредь планирует смущать игроков своим флагом, торчащим из самой неожиданной части тела.**



Появилась и новая информация о ТВ-тюнере для Game Boy Advance, который появится на прилавках (пока только в Японии, странах Азии и тамошних интернет-магазинах) уже этим летом. Тюнер без проблем сможет взаимодействовать с различной аудио- и видеотехникой (и даже с другими приставками!), оснащен A/V-входом и потребляет четыре пальчиковых батареек, которых в среднем хватает на 100 минут.



**Несмотря на то, что ТВ-тюнер для Game Boy Advance – очень занятная забава, получить с его помощью картинку по-настоящему хорошего качества не получится. Все упирается в относительно низкое разрешение жидкокристаллического дисплея портативной игровой системы.**



Сергей Овчинников amir@gameland.ru

ПЕРВЫЕ ДВЕ ЧАСТИ ВЕЛИКОЛЕПНОГО WARCRAFT ВЫХОДИЛИ ВО ВРЕМЕНА, КОГДА НАЛИЧИЕ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ В ИГРОВОМ ПРОДУКТЕ БЫЛО СОВЕРШЕННО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ УСЛОВИЕМ. ДЕСЯТКИ ПРОЕКТОВ, СОСТАВИВШИХ В ПОСЛЕДСТВИИ КЛАССИЧЕСКУЮ БИБЛИОТЕКУ ИГРОВОГО МИРА, ЗАЧАСТЮ НЕ МОГЛИ ПОХВАСТАТЬСЯ НАЛИЧИЕМ ДАЖЕ САМОЙ ПРИМИТИВНОЙ ЗАВЯЗКИ, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О КОМПЛЕКСНЫХ ОПИСАНИЯХ ИЛИ, УПАСИ БОЖЕ, ЦЕЛЫХ МНОГОГРАННЫХ ВСЕЛЕННЫХ.

# Азеротские страсти

## СЮЖЕТНЫЕ ПЕРИПЕТИИ WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

**У**стория, придуманная в качестве основы для проекта WarCraft в далеком 1994 году, для тех времен могла считаться солидной. По сегодняшним же стандартам она смехотворно примитивна. Именно поэтому в процессе создания сиквела легендарной игры Blizzard весьма серьезно отнеслась к проблеме того, как преподнести резко повзрослевшей индустрии продолжение бесхитростной и прямолинейной (а местами и откровенно стебовой) сюжетной линии оригинала. Blizzard приняла просто в своей гени-

альности решение — обратилась к профессионалам, в частности, к писателю Крису Метцену, который вместе с Робом Пардо решил вписать три главы WarCraft в гигантскую игровую Вселенную, история которой продумана и расписана на тысячелетия, а три игры составляют лишь мизерную толику общего сюжетного материала. Оригинальное построение сюжета в WarCraft III, как и положено любому «толкиенистическому» труду, отвечает лишь на некоторые из вопросов, которые могут возникнуть у игрока во время прохождения игры. Некоторые моменты предыстории заключе-

ны в руководстве пользователя, выложенном в pdf-файле на игровом диске, но наверняка мало кто даже заглядывал в этот файл. Между тем, вновь сотворенная история мира WarCraft настолько богата событиями и разнообразна, что разобраться в хитросплетениях сюжетной линии будет интересно не только ма-

нистическому читателю, но и любому, кто интересуется историей мира Warcraft. История, которую мы сейчас расскажем, не является точной копией сюжета в игре, а лишь попыткой объяснить, каким образом в мире Warcraft произошли некоторые события, о которых в игре не сказано.

**Оригинальное построение сюжета в WarCraft III отвечает лишь на некоторые вопросы, которые могут возникнуть у игрока.**

кальным почитателям творения Blizzard. В этом материале мы попытались откопать лишь некоторые наиболее яркие сюжетные заморочки игры и должным образом ответить на многочисленные вопросы, которые могут возникнуть у вас по мере продвижения вглубь невероятно насыщенного повествования.

### ПЫЛАЮЩИЙ ЛЕГИОН: THE HISTORY

**А**иф о, сотворении Вселенной по Blizzard'овски звучит достаточно просто. Большой взрыв, созавший искомый материал, великие боги-Титаны, лепившие миры по соб-

расса демонов-вампиров, прозванных Повелителями Ужаса, предпочитавших разрушать миры изнутри, искусно плетя распри между населением планет, вызывая опустошающие войны. Один из Титанов по имени Саргерас долгое время успешно боролся с демонами, но лишь до тех пор, пока бесконечность этого процесса не подточила его разум. Саргерас начал сомневаться в правильности пути, выбранного Титанами, и в конце концов решил, что именно они виноваты во всех бедах Вселенной. Саргерас предложил демонам собственные услуги по уничтожению Порядка. Он выбрал из числа демонов двух самых талантливых, поручив хитроумному Кил-Джедену поиски потенциальных союзников в захвате миров, а свирепому демону по



имени Архимонд он доверил командование элитной армией, прозванной Пылающим Легионом.

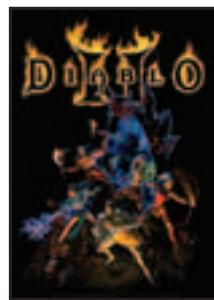
## КОРОЛЬ МЕРТВЫХ НЕР-ЗУЛ

**N**удящий повелитель Нежити некогда был одним из самых могущественных оркских шаманов в их медленно умирающей обители, Дреноре. Именно ему при некоторой поддержке со стороны Медива, который хотел спасти орков от гибели, удалось от-



### ОРКИ В КОСМОСЕ!

ПОМНИТЕ, ЧТО ЗА ПРОЗВИЩЕ МГНОВЕННО ЗАКРЕПИЛОСЬ ЗА ПРОЕКТОМ STARCRAFT СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ АНОНСА? СО ВРЕМЕНЕМ НЕЛИЦЕПРИЯТНОЕ «ОРКИ В КОСМОСЕ», КОНЕЧНО, ПОДЗАБЫЛОСЬ, НО ИДЕЯ О ТОМ, ЧТО WARCRAFT И STARCRAFT ЯВЛЯЮТСЯ ЧАСТЯМИ ОДНОЙ ИСТОРИИ, НИКУДА НЕ ДЕЛАСЬ. А ПОСЛЕ ТОГО, КАК НАМ УДАЛОСЬ РАЗГОВОРИТЬ РЕБЯТ ИЗ BLIZZARD ЗА КРУЖКОЙ КРЕПКОГО ИРЛАНДСКОГО ПИВА, ОТКРЫЛИСЬ И ВОВСЕ УДИВИТЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ. СОГЛАСНО СЮЖЕТНОЙ КОНЦЕПЦИИ BLIZZARD, STARCRAFT ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЯВЛЯЕТСЯ НЕКИМ ПРОДЛЕНИЕМ ИСТОРИИ WARCRAFT. НЕЖИТЬ, РАСПЛОДИВШАЯСЯ ПО МИРУ ПОСЛЕ ТРЕТЬЕЙ СЕРИИ, ПОСТЕПЕННО ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛА ДО ПРОТОССОВ, А ПРЕКРАСНЫЕ ЭЛЬФЫ, ЛИШИВШИЕСЯ БЕССМЕРТИЯ, БЫСТРО ДЕГРАДИРОВАЛИ ДО (SIC!) ЗЕРГОВ! ЧТО ЖЕ КАСАЕТСЯ ОРКОВ, КУДА ДЕЛИСЬ ОНИ - ПОКА НЕЯСНО. ВПОЛНЕ ВЕРОЯТНО, ЧТО ВСТРЕЧА С НИМИ ЖДЕТ НАС В УЖЕ РАЗРАБАТЫВАЕМОМ STARCRAFT II. ЕЩЕ СЕНСАЦИОННЕЕ ДРУГАЯ НОВОСТЬ - ОКАЗЫВАЕТСЯ, ВСЕЛЕННАЯ DIABLO ТАКЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ БЛИЗКИМ РОДСТВЕННИКОМ «КРАФТОВ», ПОВЕСТВУЯ О ДАЛЬНЕЙШИХ ПРИКЛЮЧЕНИЯХ НЕЖИТИ НА ЗЕМЛЯХ АЗЕРОТА. САМО СОБОЙ, ДО ОФИЦИАЛЬНОГО ПОДТВЕРЖДЕНИЯ ЭТОЙ ИНФОРМАЦИИ СЛЕДУЕТ ВОСПРИНИМАТЬ ЕЕ СО ЗДОРОВЫМ ЦИНИЗМОМ, ОДНАКО У НАС ВСЕ ЖЕ ЕСТЬ НЕКОТОРЫЕ ОСНОВАНИЯ ПОЛАГАТЬ, ЧТО ВЫШЕОПИСАННОЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ГЛУПОЙ ВЫДУМКОЙ.



крыть первые порталы в Азерот. Примерно в то же время демоны Пылающего Легиона по всей вселенной продолжали безуспешные поиски потенциальных союзников — смертных, способных помочь в покорении миров. Их внимание привлекли Орки, поскольку последние являлись великолепными воинами, способными оказать неоценимую помощь Пылающему Легиону, окажись они на его стороне. Демон по имени Кил-Джеден отправился на Дренор и встретился с Нер-Зулом, посулив ему власть, а воинам — невероятную си-



лу. Шаман принял это предложение и подписал с Пылающим Легионом «Договор Крови». Однако вскоре Нер-Зул осознал, что совершил непростительную ошибку. Он отказался подчиняться демонам и предложил расторгнуть договор. Кил-Джеден же начал новые поиски среди вождей орков. Шаманом, которому удалось обратить орков в демонскую веру, стал бывший ученик Нер-Зула, молодой, талантливый и честолюбивый маг Гул-дан. Орки вновь вторглись в Азерот, на этот раз чтобы забрать из людского мира несколько артефактов, необходимых для строительства новых порталов в другие миры. Люди, разумеется, этого не знали и восприняли появление орков как новое вторжение. Более того, они высадили войска на самом Дре-

норе, преследуя Орду уже на ее собственной территории. Нер-Зул также опасался и того, что демоны захотят отомстить ему за «нарушение» условий договора. Поэтому он увел Орду в один из миров, открытых новыми порталами. Магия, содержащаяся в этих новых вратах, в результате разорвала мир Дренора на мелкие кусочки, а сам Нер-Зул оказался один в Преисподней (некое пространство, соединяющее порталы между мирами), прямо в руках жаждущего отмщения Кил-Джедена. После долгих лет пыток и истязаний Нер-Зул согласился помочь демонам. Предводитель демонов заключил душу Нер-Зула в глыбу льда, твердого, как алмаз, и отправил готовить новое вторжение в Азерот. Поставленная задача была проста — Нер-Зул должен распространить по мирным землям людей и эльфов магическую чуму, которая превратила бы всех жителей Азерота в воинов Нежити, подчиняю-

щихся Королю Мертвых. Ни на грамм не доверяя предателю, демоны приставили надсмотрщиков к лишенному тела и заточенному в лед Нер-Зулу — элитную гвардию Повелителей Ужаса.

## КЕЛ-ТУЗЕД: МАГ-ОТСТУПНИК



казавшись у ледяных берегов Нортрэнда, Нер-Зул начал действовать — первым делом поработил арктический континент, подчинив своей воле многих местных существ, наслав чуму на немногочисленные поселения людей и выиграв войну с могучей армией разумных пауков, Нерубов. Для дальнейших действий недвижимому

**Демон по имени Кил-Джеден отправился на Дренор и встретился с Нер-Зулом, посулив ему власть, а воинам - невероятную силу.**



Нер-Зулу потребовались союзники. Его зов услышали маги, в числе коих был Кел-Тузед, один из Верховных магов Даларана и тайный некромант. Кел-Тузед прибыл к Нер-Зулу и заключил с ним союз. В обмен на преданность Король Мертвых пообещал некроманту бессмертие и власть над миром. Кел-Тузед вернулся в Азерот и начал пропагандистскую деятельность, собирая под знамена основанного им Культа Проклятых все новых и новых союзников. Совсем скоро настало время прихода чумы. Образовавшееся из зараженных крестьян гигантское войско Нежити Кел-Тузед назвал Плетью. Когда задание Пылающего Легиона было уже практически выполнено, Нер-Зул задумался о том, как спасти собственную шкуру — ему было абсолютно ясно, что после уничтожения Азерота Кил-Джеден расправится с бывшим предателем. Не имея даже собственного тела, Нер-Зул никак не мог скрыться

Он решил прийти на Калимдор вместе с армией Пылающего Легиона, а эльфы вместо того, чтобы попытаться закрыть ему дорогу, сами же открыли демону путь.

было строго запрещено даже думать о том, чтобы пользоваться магией колодца. Кроме того, он призвал на защиту Колодца древних хранителей мира, оставленных на Азероте еще Титанами — старых драконов. Именно они возвели на месте Колодца Мировое Древо, которое было призвано заменить эльфам силы магии в обмен на полное слияние с природой и отказ от колдовства. Кроме того, некоторым из друидов пришлось принять другое условие драконов — каждые несколько тысяч лет они должны были погружаться в долгий сон, переселяя свои души в параллельный эфирный мир под названием Изумрудный сон. В этой гармонии цивилизация Ночных эльфов, будто замерев, провела долгие тысячелетия, отделенная от остальных народов и проблем гигантским океаном, посреди которого, на месте бывшего Колодца Вечности, бушевали гигантские смерчи.

#### ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ: НАРКОМАНИЯ НЕИЗЛЕЧИМА

Весмотря на то что большинство Ночных эльфов примирилось со своей участью, некоторые бывшие маги, подобно Иллидану, не могли избавиться от тяги к волшебству. Немногочисленная группа магов пыталась вернуться к прежнему образу жизни, и даже подняла восстание, жестоко подавленное Фарионом. Но вместо того, чтобы отправлять соплеменников в заключение или казнить их, Свирепый решил попросту изгнать отступников с континента. Изгнанники уплыли с Калимдора, и спустя какое-то время их корабли оказались у берегов Лордерона, где странники основали собственное государство. Эльфийское королевство Кель-Талас со временем совсем перестало быть похожим на лесные рощи Ночных эльфов. Сохранив хорошие отношения с природой, высшие эльфы (именно так нарекли себя отступники) все же проводили большую часть времени за занятиями магией. Они отказались от ночного образа жизни и стали больше походить на людей, нежели на прежних эльфов.

END



от демонов, и поэтому ему пришла в голову дерзкая мысль — а что если попробовать переселить собственную душу в тело какого-нибудь благородного воина, и постараться помешать победе Пылающего Легиона? В этом случае Нер-Зул смог бы избежать неминуемой гибели и оставаться в мире Азерота, спокойно правя ордами Нежити. Разумеется, подходящей кандидатурой оказался прославленный молодой паладин по имени Артес...

#### ИЛЛИДАН: ПОЖИЗНЕННОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ БЕССМЕРТНОГО

один брат Фариона Свирепого, Иллидан, к моменту нашей с ним встречи вот уже десять тысяч лет сидел за решеткой в хорошо охраняемом подземелье. За какие же преступления он получил столь суровый приговор? Сюжет игры оставляет этот вопрос без ответа. А произошло вот что. Десять тысяч лет назад весь Азерот состоял из одного единственного континента, Калимдора, посередине которого находился священный водопад, прозванный Колодцем Вечности. Созданный еще Титанами, Колодец представлял собой неисчерпаемый источник магической силы. Примитивное племя Калдореев, когда-то пришедшее к Колодцу, быстро превратилось в одну из самых прекрасных и могущественных рас на планете. Магия трансформировала обычновенных кочевников в прекрасных Ночных эльфов. Со временем эльфы овладели многими секретами Колодца, и члены они узнавали о магии, тем



более бессмыслицами им представлялись какие-либо другие занятия. Многочисленные магические эксперименты эльфов привлекли внимание Саргераса, который решил захватить ценный источник, а заодно и весь Азерот. Он решил прийти в Калимдор вместе с армией Пылающего Легиона, а эльфы вместо того, чтобы попытаться закрыть ему дорогу, сами же открыли демону путь. Почитая Саргераса как верховное божество, они отворили в глубине Колодца врата, через которые демоны и попали прямо на земли эльфов. Два брата, Фарион и Иллидан Свирепые, нашли способ остановить демонов. Лишь уничтожив Врата, а с ними и сам Колодец, можно было предотвратить приход основных частей Легиона и самого Саргераса на Калимдор. Фарион действовал быстро и уверенно, при этом прекрасно понимая, что уничтожение Колодца, скорее всего, лишит эльфов бессмертия и всех магических способностей. Иллидан же посчитал такую жертву слишком значительной. Втайне от брата в разгар финальной битвы он отправился к Колодцу и набрал из него магической воды, которую надеялся унести с собой куда-нибудь в горы, чтобы продолжить жизнь среди магии. Во время боя Колодец был разрушен, а магические силы вырвались на свободу, разорвав Калимдор на несколько континентов. Иллидану удалось добраться до священных Хиджальских гор и вылить воду из Колодца в горное озеро. Когда остальные эльфы добрались до берега, они не могли поверить в то, что произошло. Иллидан, создав новый Колодец, оставил для демонов еще одну лазейку в Азерот. Фарион навечно заключил предателя в темницу, а эльфам с этого момента



# СТАРМАГЕДОН

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, 903-30-50, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

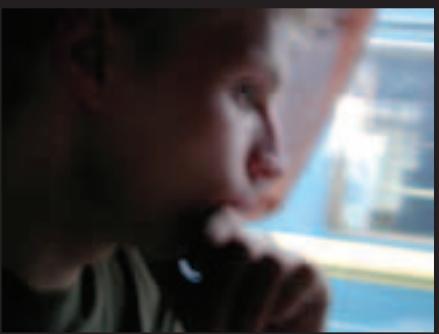
**NMG**  
NEW MEDIA GENERATION

**Lemon**  
INTERACTIVE

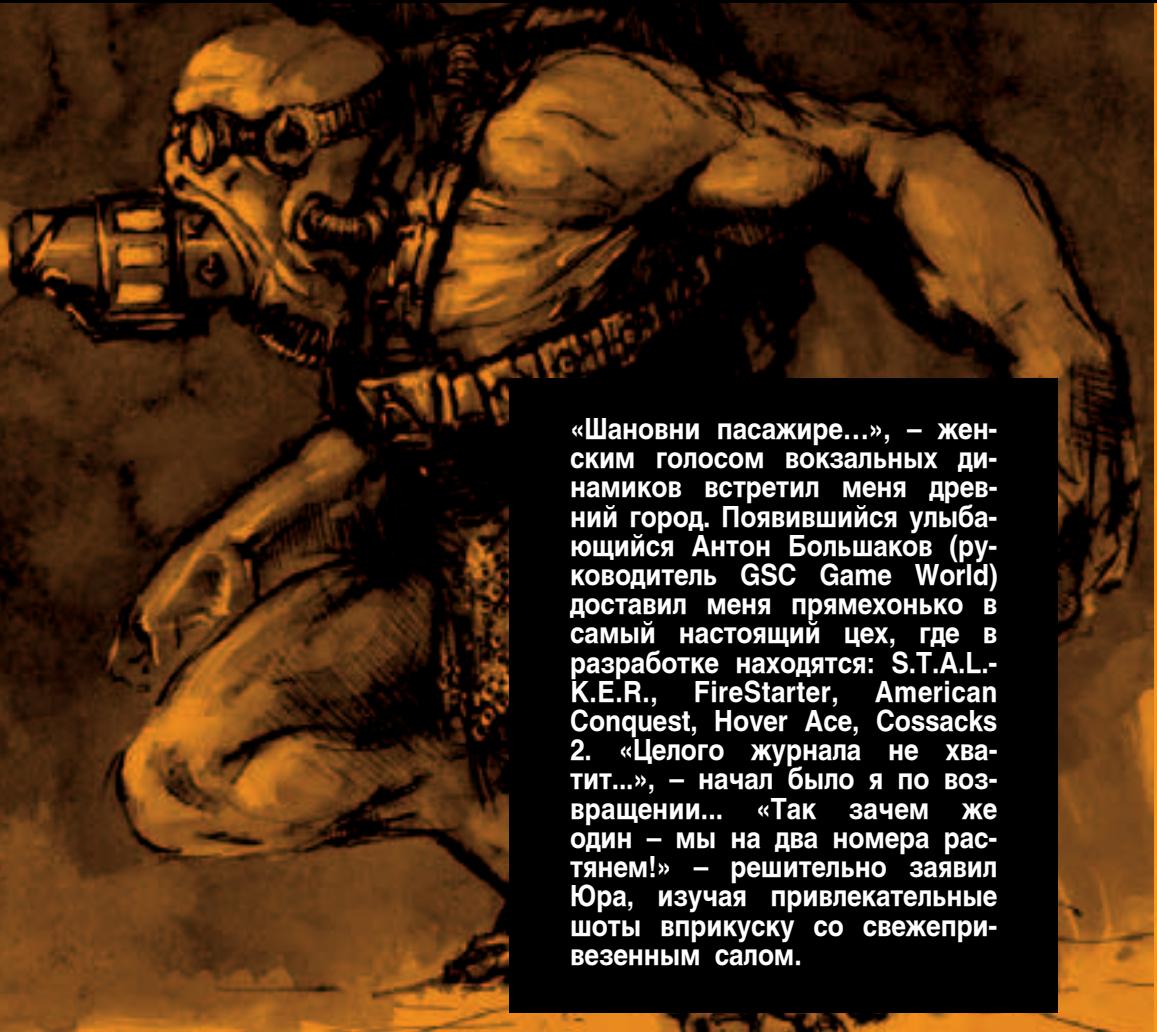
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

# С ОХОТНОГО РЯДА НА КРЕШАТИК!

Крепко сжав на прощанье мою руку, дабы у меня не осталось сомнений в серьезности мероприятия, глава GSC Game World беззастенчиво впихнул меня в вагон. «Понимаю, понимаю, все довольно неожиданно», — по-отцовски напутствовал Юра, что-то шепнув проводнику. Видимо, чтобы тот присматривал за мной. Итак, в пломбированном вагоне аки Ленин, оставив позади Киевский вокзал, я несся навстречу украинской столице.



Виктор Перестукин  
perestukin@gameland.ru



«Шановни пасажире...», — женским голосом вокзальных динамиков встретил меня древний город. Появившийся улыбающийся Антон Большаков (руководитель GSC Game World) доставил меня прямехонько в самый настоящий цех, где в разработке находятся: S.T.A.L.-K.E.R., FireStarter, American Conquest, Hover Ace, Cossacks 2. «Целого журнала не хватит...», — начал было я по возвращении... «Так зачем же один — мы на два номера расстанем!» — решительно заявил Юра, изучая привлекательные шоты вприкуску со свежепривезенным салом.

## **FIESTARTER**

Жанр: FPS

Дата выхода: I квартал 2003 года

Что может представлять геймплей, вдохновленный одним из режимов Alien vs Predator, где от игрока требовалось одно — выжить, отстреливаясь от нескончаемой черно-колючей реки Чужих? Не засоряя голову сюжетными заморочками, FireStarter швыряет игрока в действо, как суровые сельские родители свое дитя в речку. Выплывает — молодец, а нет... Бог дал, бог взял. «Серьезный Сэм» на фоне FS выглядит нудным очкариком, что-то бормочущим о египетской и шумерско-аввилонской культуре. Какие ключи и постоянные поиски выхода? Выхода нет! Ствол в руки — и продержись 5 минут, салага! Всеменная FS, как мы писали в про-



С ракетницей жить веселее и спокойнее.

шлых номерах, виртуальная, и позволяет вольно обращаться с моделями оружия. Но все равно преобладают стандартные для FPS шотганы, винтовки, бензопилы и ракетницы. Альтернативный режим стрельбы, существует не у всех, а только когда он действительно необходим.

Все оружие и боеприпасы суждено подбирать непосредственно на поле боя. Пронести базуку в штанинах — ни-ни! Когда выкидывают на локацию, едва-едва хватает времени оглядеться по сторонам, восхитится архитектурой (все уровни FS закрыты), как... ползут. С характерным звуком то там, то здесь вспыхивают огоньки телепортаций, принося с собой отвратительных созданий. Таймер пошел. Инстинктивное желание — забиться в щель и жарить оттуда строптивых и нахальных высокочек.



Серьезные стволы, для серьезных людей. С РГ-6 не страшен сам черт. Жаль, что «мясорубка» виртуальная, на выходе отнимут.

Но, во-первых, мест для засад не предусмотрено, а во-вторых, монстровые будут выковыривать игроков из всех отверстий, если таковые найдутся. Пока оппозиция не слишком расторопна и лениво гоняет игрока, но за оставшееся до релиза время их натаскают, будьте уверены как!

В этой истинной экшн-концепции (выжить и переползти, отхаркивая кровью, на следующий уровень) нашлось место для RPG-элементов. Прыжки, скорость, мет-



Вячеслав Климов:  
«Ждите от нас еще два проекта на движке FS!».



Не убежать и не спрятаться.

кость – нет предела совершенству. Зарабатываем очки опыта и распределляем их, как в каком-нибудь BG. Особо въедливым и злопамятным FS делает спецпредложение. Прокачанным героем повторить все сначала. Монстры пожалеют, что не прикончили игрока, когда тот был еще маленький. Небольшой штрих, преображающий FPS – выбор персонажа: гангстер «Два пистолета», неуловимый спецагент, десантник-середнячок для традиционалов, киборг – тяжеловес и машина смерти.

Чтобы подзадорить игрока, задыхающегося от игра наседающих тварей, разработчики раскидают по уровням бонусы-артефакты. «Шоколадные медальки» научат игрока телепортации, умению подчинять монстров...

В довершение – мультиплер с режимами вроде «игроки-монстры дают жару игрокам в человеческих шкурах». И слова руководите-

ля проекта Вячеслава Климова: «А вообще, FS – это хороший тест для движка. На нем у нас выйдет еще два проекта».

Они так, видите ли, движки тестируют! Целый проект отгрохали. Нет слов!

### S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

Жанр: Adventure/FPS  
Дата выхода: II квартал 2003 года

«Гарно!» – невольно вырывается при взгляде на S.T.A.L.K.E.R. Посетители Е3 наверняка так и делали. Представитель Microsoft, не выдержав обаяния направленной радиации, подошел к стенду GSC и заявил: «Хочу!». Проблем с издателем (тыфу, тыфу!) на Западе у игры быть не должно. По крайней мере, на Xbox.

S.T.A.L.K.E.R. к игроку беспощаден. В качестве приманки служат: свобода передвижения, гараж транс-

КЛАССНЫЙ ЗВУКИ ИНЧЕГО ЛИШНЕГО!



#### Audiophile 24/96

Звуковая карта профессионального класса, оснащенная аналоговыми и цифровыми входами и выходами. Поддерживает одноканальную запись и воспроизведение 4-х каналов с разрешением 24 бит и частотой дискретизации до 96 кГц. Оборудована MIDI входом и выходом.



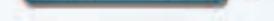
#### Окаден II

Динамическая MIDI-клавиатура с диапазоном 2 октавы, оснащенная 8-ю программируемыми контроллерами для управления звуковыми эффектами в реальном времени. Возможна подключение через порт USB.



#### USB KeyStation 49/61

Динамическая MIDI-клавиатура с диапазоном 4,5 октав с возможностью подключения к компьютеру через USB-порт.



#### Studiophile SP5B

Активные двухполосные акустические системы студийного класса. Идеальное средство для прослушивания ваших музыкальных произведений.



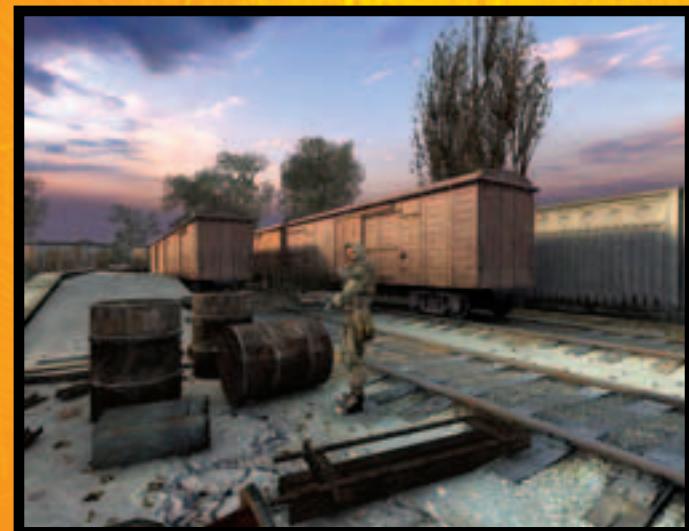
Москва: Multimedia Club 943-9293, НИК 874-33-33, Факс: 725-40-04.  
Пермь: 115-71-01, Свердл. 230-60-57. Санкт-Петербург: SoftJoy 108-54-03.  
Нижн. Новг.: 314-96-61, Клуб Электронной Музыки: 321-61-20. Воронеж: РЕТ 77-93-39.  
Краснодар: Синэр: 55-93-02. Уфа: Кристин: 53-24-02.  
Тольятти: Ифо-Лад: 70-07-09. Екатер.: НПЦ Галакс: 36-78-74.  
Ростов-на-Дону: ООО «Синэр-центр» 95-05-99 Магазин «Цифровой Мир».  
Сыктывкар: ЮМАК ПТВС 24-50-50.

портных средств, арсенал оружия. NPC-личности, и... Зона. Не абстрактная ядерная дырень, не пустынная постапокалиптическая тескщина, а своя, родная язва. Великий и ужасный город-призрак Чернобыль. Приоткройте саркофаг! Разработчикам недостаточно публикаций в периодике, насыщенно-го произведения братьев Стругацких и пронзительного фильма Тарковского. Во второй раз команда девелоперов лично инспектирует место будущих событий игры. Кроме сувениров (от вида которых падают в обморок оставшиеся дома сотрудники GSC) и ярких впечатлений (которые непременно отразятся на атмосфере игры) разработчики добыли тонну текстур. Нечто похожее проделали финны из Remedy, совершив поездку в Нью-Йорк, который, судя по играм и фильмам, недалеко



«Веномовские» просторы!

**«СЕРЬЕЗНЫЙ СЭМ» НА ФОНЕ FS ВЫГЛЯДИТ НУДНЫМ ОЧИАРИНОМ, ЧТО-ТО БОРМОЧУЩИМ О ЕГИПЕТСКОЙ И ШУМЕРСКО-ВАВИЛОНСКОЙ КУЛЬТУРЕ.**



Мельчайшие детали: от усыпанного гайками пола, до листьев на деревьях...



Кстати, роба на зомби – реальная форма чернобыльских работников.

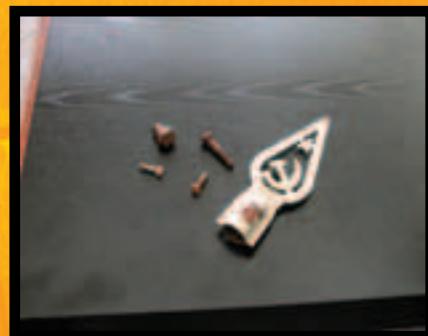
ушел от вышеуказанной Зоны. Но Большому Яблоку за Чернобылем не уhnаться. Там мы уже были, и не раз. Прошвырнуться по Зоне, сидя дома, прерываясь на чаепития и телефонные звонки... Счастье – оно рядом!

По заверениям разработчиков, Chernobyl trip должен вылиться во что-то доселе невиданное. Незабываемый игровой опыт.

По заявленной тематике нас бы устроил и скринсейвер, а здесь... Вольная волюшка, взятая из Fallout, сочность и напряженность фильма «Сталкер», сюжет на уровне произведения братьев Стругацких! Morrowind с его «безграничным» миром и «бессюжетностью» стареет на глазах. Что там нам делать? Крутить линейку максимального уровня обзора? S.T.A.L.K.E.R. актуален. Это про нас. Время действия – какой-нибудь 2030 год. Почти что завтра. В 2016 году происходит вторая катастрофа (авария, запланированная акция?) на многострадальной АЭС. Вся пораженная территория оцеплена войсками. Никого не впускают, не выпускают. Видите осажденного прессой генерала, закрывающего объектив камеры влажной пятерней: «Никаких комментариев!»? Так или иначе – за-

року территории (20 кв. км) смогут находиться до 100 конкурирующих сталкеров. Причем исключительно в реальном времени. Приковы ГТАЗ с исчезающими за поворотом людьми и машинами не предвидится. придется четко осознавать, что пока игрок любуется закатом, бесстыжий NPC тем временем халает себе лучшие квасы. Кстати, получив задание, игрок обязательно узнает, какие сталке-

рессу? Отчасти – это так. Но... Пара налетов на склады – и цепь взвод на бэтэрах начнет охоту на охамевших сталкеров. Заметьте – вызвать чистку может группа особо буйных NPC, в то время как неподозревающий игрок блуждает в дебрях Красного леса. Найденное: от ржавых гаек до живых зомби – все можно выгодно сплавить, обменять, использовать. Бестиарий, конечно, не сошел со страниц Стругацких, но кое-что застаслось. Те самые «аномальные зоны» можно обнаружить только с помощью специального прибора. Порождению фантазии разработ-



Предметы оттуда!



Интересно, будут ли умненькие NPC активно пользоваться транспортом?

ры уже отправились на поиски. По трупам неудачников легко определять ловушки и засады. Действия игрока моментально получают огласку и оцениваются NPC-сообществом. Получить репутацию жестокого дельца, подставляющего напарников, ничего не стоит. Разговор с игроком в таких случаях будет вестись (если кто-то снизойдет до этого) на расстоянии и при нескрываемом недоверии. Предполагается ввести систему «окриков» (около 12-ти). Например, заметили человека – бежать к нему, сломя голову, неразумно. Сначала окликните его. Скажите, чтобы убрал оружие. Сделайте то же самое. Диалог может состояться.

Костили в виде RPG-элементов выбиты за пределы поля. Рассчитывать придется только на свои FPS-навыки владения мышкой. Интересно, найдут управу на кваковских отцов? А то, стрейфясь, как сумасшедшие крабы-мутанты, разнесут укрепленную армейскую заставу из пистолета и, улюлюкая, растащат лучшие игрушки.

По многокилометровой Зоне самые предприимчивые игроки смогут рассекать на личных транспортных средствах, угнанных с ближайшего блок-поста. У вас нет ощущения, что армия выглядит как

чеков, существуя «контролер», отведена роль местного страшилки. Красные точки глаз, изучающие игрока, значат одно – у вас несколько секунд до попадания под влияние.

Через определенное количество игродней Зона полностью вымирает. Выброс – катализм, убивающий все живое, находящееся в это время под открытым небом. Описывается это картино: покривевшее небо и все такое. Это прибавит процессу остроты, особенно в дни конфликта между сталкерами и армией.

Движок – модифицированный «веномовский». Следовательно – бурная растительность, открытые пространства.

Проект велик и могуч. В нем чувствуется Сила. И хотя наш кредит доверия разработчикам безмерен, следить за развитием детища GSC мы будем с пристрастием. Игра представлена на августовской выставке Game Convention (Лейпциг), там мы снова замерим количество мидхорианов... **END**

# HOVER ACE

Гонки будущего

Обзор

Гонки на выживание



**Безумные скорости выше 500 километров в час, постоянные перестрелки с врагами — тяжёлая борьба на выживание на высокоскоростной трассе.**

**Чтобы победить, нужно просто выжить.**

Hover Ace — футуристические аркадные гонки на боевых ховеркрафтах. Игрок начинает гонку с минимальным количеством денег и крайне скромной боевой базой. Однако, постепенно, выигрывая гонку за гонкой, он поднимается по лестнице самых богатых гонщиков, которые могут позволить себе использовать всё более и более мощное оборудование для достижения победы. По мере «продвижения» игроку будут доступны 15 различных ховеркрафтов, 10 типов вооружения, 13 типов оборудования и 5 типов спецоборудования. Всё это сделает игру настолько захватывающей, что оторваться можно будет, только приложив серьёзные усилия!

16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире

Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях

Разрушаемые объекты на уровнях

10 управляемых компьютерным интеллектом противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями

AI, базирующийся на основе алгоритмов нечёткой логики



Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru

# Подземный город

Фирма «1С» в настоящее время готовит к выпуску целый ряд интересных и сильных проектов, среди которых ролевые игры «Пограничье» и «Санитары Подземелий: Упыри в крысятнике». Посетив офис и взглянув на имеющиеся эскизы, мы спешим поделиться с вами самыми первыми и эксклюзивными впечатлениями.

## САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ: УПЫРИ В КРЫСЯТНИКЕ

Читайтесь еще раз в название. Санитары подземелий... Упыри в крысятнике... Правда, звучит устрашающе? Хотя от проекта, идея-ным вдохновителем которого является небезызвестный владелец «Тупи4ка» ст. о/у Goblin, другого ожидать просто не приходится. Моим путеводителем по игровой вселенной стал гейм-дизайнер Константин Сапроненков, а ст. о/у Goblin заботливо ответил на ряд вопросов в интервью. Не стану скрывать, что версия «Санитаров», которую мне показали, была еще довольно сырой, но, тем не менее, впечатления об игре составить можно.

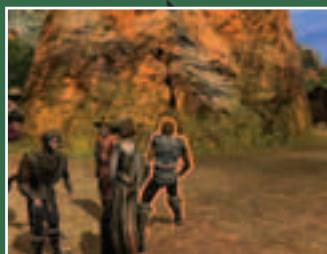
В целом чисто визуально вселенная игры напоминает Fallout: полуразрушенные здания, все те же безжизненные цвета, порой однотонная палитра... Но колоритная надпись на стене одного из домов «Слава труду» сразу ставит все на свои места.

Кстати, в связи с тем, что один из художников игры знаком с японским, некоторые строения украшают иероглифы. Взять, к примеру, хотя бы публичный дом, который, что любопытно, выполнен на манер китайской пагоды. А что? В этом мире и не такое бывает.

**Goblin:** В общем и целом все просто и без затей. На специальной планете сидят навсегда отверженные обществом преступники,



Местность выполнена в привычном Fallout style. Барак «Слава труду» даст фору мажорному Enclave!



боец-диверсант в ходе выполнения задания. В результате в ролевой системе присутствуют такие непривычные слова, как «Оперативное чутье» или «Внушительность». Мы стремились уходить от абстракций – наша ролевая система (в отличие от многих) не претендует на попытку описать любого человека с головы до пят. Она описывает исключительно те его качества, которые служат для выполнения боевых задач. Все остальное для солдата не важно. В игре будет присутствовать и модная нынче непривычность, да и без побочных квестов тоже не обойдется.



спартански простая. Никаких лазеров-шмазеров, никаких антигравитационных автомобилей и пр. Как раз наоборот: государство и надзирающие структуры поддерживают на планете гарантированный уровень технологического отставания. Но преступники тоже не сидят сложа руки, да и пока что находящиеся на свободе дружки норовят помочь. Вот в таких условиях наш орел и будет действовать.

«Санитары» представляют собой чистой воды RPG, и это не удивительно. Только в этом жанре можно воплотить богатый на диалоги сюжет, написанием которых, также занимается Гоблин. Впрочем, на плечах ст. о/у лежат не только вопросы сценария – он успел приложить руку и к дизайну вселенной, и даже к ролевой системе.

**Koka:** Ст. о/у Goblin лично консультировал в отношении параметров, которые может нарастить

«Сатурн» был основан весной 1997 года, а первой выпущенной игрой стал квест «Девять принцев Амбера». После печально известного августовского кризиса история «Сатурна» как разработчика закончилась. Компания просуществовала еще какое-то время и даже выпустила парочку мультимедийных продуктов. Затем произошла смена руководства и названия, и так появилась новая компания «Сатурн Плюс». Сейчас в разработке находятся три проекта, в том числе и «Пограничье».

Название проекта недвусмысленно намекает, что сюжет каким-то образом должен быть связан с событиями, описанными в популярной повести старшего оперуполномоченного «Санитары Подземелий».

**Goblin:** Книжка рассказывает о непростом жизненном пути рядового диверсионного подразделения, солдата по кличке Кабан. О том, как он попал на службу, и как эта самая служба у него продвигалась. События, о которых пойдет речь в игре, происходят в тот момент, когда он заканчивает обучение в спецподразделении.

которые все никак не угомонятся и норовят продолжать пакостничать. С целью пресечения безобразий на планету прибывает диверсионное подразделение «Упырь», в состав которого входит рядовой Кабан. Жизнь на планете суровая, по-

Ст. о/у Goblin лично консультировал в отношении параметров, которые может нарастить боец-диверсант в ходе выполнения задания. В результате в ролевой системе присутствуют такие непривычные слова, как «Оперативное чутье» или «Внушительность».

вовведения можно отметить пошаговый zoom и смену времени суток, все в реальном времени.

Больше времени я, правда, провел за изучением концепт-артов, коих создатели подготовили великое множество. Тут и небывало детализированные постройки, и невиданные доселе представители флоры и фауны, и симпатичные фигурки персонажей. На последних стоит остановиться подробнее. В своем первозданном виде люди одеты лишь в нижнее белье, и при этом носят ботинки. С имеющейся библиотекой из кучи причесок, предметов одежды и так далее, любую фигурку можно легко преобразить до неузнаваемости. У каждого NPC будет яркая и индивидуальная внешность, а уж какой простор для фантазии представляется перед играющим...

Безусловно, о чем-либо судить пока еще рано. Но то, что удалось увидеть, произвело на меня крайне приятное впечатление. Да и в любом случае – как могло разочаровать знакомство с игрой, за ширмой разработки которой отчелово проступает силуэт кульового ст. о/у Goblin'a?

**Koka:** Про скриншоты: не бойтесь, зеленые волосы – это не радиация. :) Просто пока все человечки такие...



Дмитрий Пучков aka ст. о/у Гоблин, сценарист, главный дизайнер и стилист «Санитаров». Эдакий человек и пароход!



Константин Сапроненков aka Koka, гейм-дизайнер «Санитаров».



Илья Фофанов aka Zmeyk, главный художник «Санитаров».

#### ПОГРАНИЧЬЕ

Новый проект воронежской студии «Сатурн Плюс» гордо несет на себе бирку RPG, что крайне удивительно, если учесть, что компания всегда занималась разработкой квестов.

С рабочей версией игры меня познакомил менеджер проекта Сергей Герасев, а руководитель проекта Илья Исаикин и ведущий программист Николай Худенцов ответили на вопросы по электронной почте.

**?:** Не секрет, что действие игры происходит в далеком будущем. Что представляет собой игровой сюжет – мы имеем дело с НФ-триллером или же уклон больше в сторону фэнтези?

**СП:** Да, действие происходит в будущем, через несколько тысяч лет после катастрофы, именуемой Распадом, в которой погибло практически все человечество. Те, кто вы-



И Г Р А Й Т Е В М О Б И Л Ь Н Ы Е К АР ТЫ !



И Г Р А Й Т Е В М О Б И Л Ь Н Ы Е К АР ТЫ !



## ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ В ФУТБОЛ?

НЕТ СОПЕРНИКОВ?  
НЕТ ВРЕМЕНИ?  
НЕТ МЕСТА?

НО  
НО  
НО

## НЕТ ПРОБЛЕМ!!!

С комплектом SMS-игр "Футбол" Ты можешь принять участие в футбольном матче с любым соперником, в любое время, в любом месте и выиграть призы!

**NIKITA**  
www.nikita.ru

ГДЕ КУПИТЬ:  
ТЕХМАРКЕТ  
СВЯЗНОЙ®

**БИЛайн**  
БИЛайн

mail.ru

страна ИГР  
ULTRA  
100.5FM

© 2002 Nokia Interactive. Все права защищены. Все упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Отправь SMS  
На номер: 555 (для МТС)  
500 (для БИЛайн)  
с текстом "Р+", и ты  
увидишь призы.

жил, в результате генетических экспериментов смогли в течение нескольких десятков поколений развить в себе магические способности. Все высокие технологии были забыты, они существуют в мире игры только в виде древних артефактов. Именно с таким артефактом и связан основной сюжет. Фэнтези и НФ находятся в мире «Пограничья» примерно в равных пропорциях, ну, может, фэнтези чуть больше. Причем фэнтези явно не классического склада – неизвестные расы и существа, драконов нет... Магия, правда, есть и вполне привычного вида.

Опять же, как и в случае с «Санитарами», игра еще далека от завершения.

В наличии у разработчиков имеется почти готовый трехмерный движок, на основе которого уже создана большая часть игровых локаций. Собственно, прелестями графического исполнения «Пограничья» мне и пришлось любоваться почти все время.

Своим движком разработчики по праву могут гордиться. Ведь именно он способен вырисовывать на экране как прекрасные природные

**Несмотря на Распад, мир прекрасно сохранился и видимо распадаться больше не собирается.**

ином свете. А знали бы вы, как здорово смотрится эффект легкого муара вокруг горящих факелов в темных помещениях! Нет, с графикой в этой игре все явно в полном порядке.

**?:** Какие игры вдохновили вас на разработку «Пограничья»? Или, быть может, вы черпали вдохновение в литературе, кино?

**СП:** Безусловно, мы находимся под влиянием других игр, в первую

больших до совсем маленьких. Герою попадутся жилища магов и отшельников, таверны, склепы, пещеры, шахты и рудники.

Ролевая система не уйдет далеко от классических: все строится по вполне стандартной схеме, когда полученный опыт распределяется по уровням. Сражения же проходят в реальном времени, хотя вначале задумывался псевдопозштейговый режим, от которого впоследствии отказались ввиду его громоздкости.

Картинка навевает легкие ассоциации с недавней Neverwinter Nights. Сравнение в пользу «Пограничья».



**СП:** Трудно согласиться на счет увлекательности процесса, потому что производство игр, как и любая профессиональная деятельность, – процесс достаточно тяжелый, где есть план, этапы и сильно влияние человеческого фактора. Мы можем посмеяться над каким-то людом, когда в движке что-то переколбасит, но это смех сквозь слезы. Иногда нас радуют аниматоры, привязывая анимацию людей к животным. Из действительно смешных можно вспомнить случай, ког



Светлана Метелькина, невероятно радушный PR-менеджер Фирмы «1С».



Сергей Герасев, руководитель проекта.

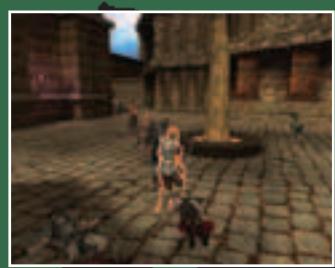
В «Пограничье» студия «Сатурн Плюс» использует движок собственной разработки. Вот лишь некоторые из его возможностей: объемный туман, реалистичные тени от персонажей, зеркальные и хромированные поверхности, погодные эффекты, динамические тени, эффекты искажения пространства и ряд прочих.

да художник, обрисовывающий трехмерные модели, задевал куда-то эскиз повара и, что называется, «включил воображение». Ну, у него и получился кошмарный повар-убийца, весь залитый кровью. «Пограничье» показался мне достаточно мощным проектом, но исключительно из-за красот, на которые способен движок. Главное теперь, чтобы ребята из студии «Сатурн Плюс» не подкачали с играбельностью. Скрестим пальцы, друзья?

В скором будущем, собственно, когда проекты достигнут играбельного уровня, мы собираемся нанести очередной визит в офис «1С» и тогда уже познакомиться с «Санитарами» и «Пограничьем» поближе.

Выражаем особую признательность и неизмеримую благодарность Светлане Метелькиной, PR-менеджеру Фирмы «1С».

END



пейзажи, так и не менее симпатичные техногенные локации.

Одна из главных достопримечательностей «Пограничья» – трава, сочная зеленая трава. Погруженный по пояс в густые заросли персонаж смотрится просто незабываемо. К тому же пейзаж оживает за счет порхающих вокруг цветов бабочек да отбрасываемых плавущими облаками теней.

Смена времени суток происходит точно, как по часам, и знакомые локации предстают в совсем

очередь *Fallout*, *Diablo* и *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Речь не идет о прямом заимствовании, скажем так – влияние определенных идей. Литература?

Вряд ли он повлиял столь серьезно как игры, но все же... Урсула Ле Гин, Кит Ломер, Майкл Муркок. Пожалуй, все.

Обещано, что квесты можно будет выполнять в произвольном порядке, да и без новомодной нынче нелинейности также не обойдется. Все локации связаны между собой по хабовой структуре. То бишь существует центральный, и, как правило, совсем немаленький уровень, от которого дороги ведут к остальным зонам. Кроме того, в любой приглянувшийся вам дом можно зайти и присмотреться к детализированым интерьерам.

**СП:** Всего в «Пограничье» будет около трехсот уровней – от очень

исследовать окружающий мир придется вовсе не в одиночку. Максимум трое персонажей, контролируемые AI, могут составить компанию главному герою.

На данный момент для нормальной работы игры требуется следующая конфигурация: PIII 700, 128 MB RAM, GeForce2 MX 32 MB. Причем, учитывая то, что движок игры постоянно улучшается, эта планка может быть поднята еще выше. Хотя к первой половине 2003 года, на которую и намечен релиз игры, подобные системные требования наверняка не станут камнем преткновения для среднестатистического геймера.

**?:** Работа над любой игрой – почти всегда процесс увлекательный. Не могли бы вы вспомнить хотя бы парочку забавных моментов из жизни вашего коллектива, связанных с разработкой «Пограничья»?



Самые интересные условия боевых действий



Самый богатый выбор вооружения



Самые различные виды миссий



Самые современные визуальные эффекты

Самый продаваемый action sim в России

NOVALOGIC  
[www.novalogic.ru](http://www.novalogic.ru)

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.  
**1C**  
[snowball.ru](http://snowball.ru)  
ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА

**КОМАНЧ 4**



# Корсары 2

прямо по курсу!

Олег Коровин  
korovin@gameland.ru



оеездки в офис компании «Акелла» за какой-то год-полтора превратились спя меня чуть ли не в хобби. Будь моя воля, ездили бы туда даже чаще, чем требуется по горгу службы. Милейшие люди, супернеобычный офис (до сих пор не освоил навигацию в лабиринтах его коридоров), два кинотеатра, куда можно пойти расслабиться после трудов праведных, – кому ж такое не понравится! Отправляясь к нашим грузьям из «Акеллы», можно всегда быть уверенным, что хотя бы однажды сенсации из их штаб-квартиры удастся привезти наверняка. Так что, думаю, вы поймете, почему возвращаться туда хочется снова и снова.

Ее нужно быть сеими пядей во лбу, чтобы догадаться о причине моего визита в «Акеллу». «Корсары 2» по-прежнему не дают нам спокойно спать. Не нам одним. Вторые «Корсары» успели превратиться в одну из самых ожидаемых ролевых игр в мире. Западные сайты каждый раз с неподдельной гордостью демонстрируют попавшие к ним новые скриншоты, а публика заходит от восторга, глядя на них. Нам же остается умиленно посмотреть в сторону западных коллег и отправиться прямиком в кузницу к «Акелле» с мыслью: «А не сыграть ли?».

Вместо традиционного вступления с распитием чая и обычных разговоров за жизнь, меня сразу усадили за компьютер, дабы показать, как сильно изменилась игра со времени моего последнего визита. И – о чудо! – она действительно довольно сильно изменилась. Нет, корабли не превратились в танки, а морские волки не стали командос. Я воочию наблюдал многое из того, что раньше входило в категорию «обязательно-будет-но-сейчас-пока-не-работает». Так как мое мини-приключение началось на суше, а не на море, с ним и начну свой рассказ.

## ДЕПА ЗЕМНЫЕ

**K**ак вы, вероятно, помните, на суше в «Корсарах 2» мы проводим едва ли не половину игрового времени. Всего в игре будет 8 островов. Эта цифра практически у всех неизменно вызывает возмущение, так как в первой части сериала их было заметно больше. Однако едва ли стоит убиваться по этому поводу. Каждый остров во вторых «Корсарах» будет гораздо более внушительных размеров, чем раньше. К тому же, он не состоит из одного только «города». Высадиться на берег мы сможем в любом месте, а не только со стороны форта. Корабль становится на якорь, шлюпка подвозит нас к берегу, и мы через джунгли пробираемся в город. Это очень удобно, когда в данной части океана хозяинчидают наши врачи, а воевать с гарнизоном силь-

вуют лишь два выхода. Первый – тихо прокрасться в город, сделать все что нам надо (например, втихаря шлепнуть кого-нибудь) и так же незаметно смататься. Для осу-

шествия этого быстрее цвет этот индикатор меняет. Второй способ оставаться в живых на враждебном острове – сделать его дружественным. Для этого нам придется найти оп-

жизни не догадался – вид из окна очень достоверен.

## НА КАПИТАНСКОМ МОСТИКЕ

**M**тобы попасть на корабль, мы должны выйти на пляж, откуда виден наш корабль, и сесть в шлюпку. И вот мы уже в открытом море. Как и раньше, основная часть путешествий совершается в режиме карты, из которого нас, правда, могут в принудительном порядке выбросить, если кто-нибудь пожелает помериться с нами силой. Если не считать наличия пушек на носу каждого корабля, то морские сражения практически не изменились.

**Обратите внимание – на вантах виден «живой» матрос.**



**Находясь непосредственно в городе, мы можем делать все что угодно: говорить с прохожими, сражаться с NPC, заходить в дома.**

Предмет особой гордости создателей игры – торнадо. Да, теперь помимо молний, сильнейшего ветра, волн и прочих бедствий будет еще и такой «каприз природы». Причем меня заверили, что подобные буйства стихии будут случаться значительно чаще, чем в первой части игры. Не секрет, что многим из тех, кто прошел «Корсаров» вдоль и поперек, так ни разу и не удалось увидеть, как молния ударяет в мачту корабля (даже в «Акелле» есть люди, которые долгое время не знали, что такое возможно!). Теперь же можете быть уверены, что стихийных бедствий вам не избежать.



Помимо молний, сильнейшего ветра, волн и прочих бедствий будет еще и такой «каприз природы». Причем меня заверили, что подобные буйства стихии будут случаться значительно чаще, чем в первой части игры. Не секрет, что многим из тех, кто прошел «Корсаров» вдоль и поперек, так ни разу и не удалось увидеть, как молния ударяет в мачту корабля (даже в «Акелле» есть люди, которые долгое время не знали, что такое возможно!). Теперь же можете быть уверены, что стихийных бедствий вам не избежать.



**От характеристик капитана зависит не только скорость и точность выстрела орудий, но также то, насколько синхронно они будут падать.**



**Даже если мы вырежем весь экипаж вражеского корабля, развешаем их на гром-мачтах, спустим в море по гоcке – все это не так пагубно скажется на репутации, как если мы мирно пропагадим их на первом попавшемся рынке.**

ределенного человека, оказать ему некую услугу, а он взамен замовит за нас словечко.

Находясь непосредственно в городе, мы можем делать все что угодно: поговорить с любым прохожим, убить любого NPC, зайти в любое здание и так далее. Кстати, находясь в помещении, мы можем видеть через окно, что происходит на улице (на самом деле мы видим лишь текстуру, изображающую улицу, но сам бы я об этом в

зато я впервые смог «попушпать» полностью обновленный режим абордажа. Итак, никакой дуэли капитанов. Вместо нее разыгрывается настоящее сражение с участием матросни и солдат обоих судов. Конечно, если с одной стороны в команде 100 человек, а с другой – 300, это не значит, что сражаться будут все 400 юнитов. Это значит, что количество солдат с одной стороны будет в три раза меньше, чем с другой. Под контролем игро-

**Как жаль, что в финальной версии игры нельзя будет переключать погоду по своему желанию!**

но не хочется. Однако отказываясь от возможности взять форт силой, мы оставляем в безопасности корабль, но рискуем шеей капитана. Бдительные стражники обязательно попытаются нас убить. Из такой ситуации существует

ка остается капитан (остальные держатся сами). Для управления главным героем потребуется всего две кнопки: одна отвечает за удар саблей, другая – за выстрел из пистолета. Никаких сложностей. В зависимости от ситуации персонаж сам выберет наиболее подходящий выпад и сам же перезарядит пистолет (визуально это отображается лишь на специальном индикаторе). Благодаря такой системе сражения

*Пусть вас не пугает угловатая фигура матроса. Когда мы переключаемся в режим осмотра красот с палубы корабля, команда на ней не будет.*

Сейчас практически все технические вопросы уже решены и разработчики в основном занимаются квестами, отладкой баланса и так далее. Однако кое-какие мелочи все еще отвлекают их от этого благородного занятия. В частности, было решено полностью переработать анимацию сражений. Она целиком делалась с применением технологии motion capture, причем все движения снимали с самих создателей «Корсаров 2». Наверное, это весело – провести день, обмотанным проводами, размахивая импровизированной саблей. Но как бы весело это ни было, результат оказался не совсем удовлетворительным. Поэтому разработчики приняли решение заново отснять все движения боя. На сей раз с людей, профессионально занимающихся фехтованием. Для этого будут применяться уже оптические технологии, дающие более качественный результат.

это. «Между делом» Дмитрий Архипов сообщил: «У нас, кстати, применяется уникальная система освещения, аналогов которой нет ни в одном другом проекте». «Что ж ты молчал-то до сих пор?!» – возмущенный такой скромностью выкрикнул я. В «Корсарах 2» при освещении сцен используется система «реального» земного света, состоящего из фотонов. Каждый фотон здесь – это точка, обладающая определенными характеристиками (цвет, яркость и т.д.). Для освещения каждой локации таких точек требуются многие



В «Корсарах 2» при освещении сцен используется система «реального» земного света, состоящего из фотонов. Каждый фотон здесь – это точка, обладающая определенными характеристиками (цвет, яркость и так далее). Для освещения каждой локации таких точек требуются многие миллиарды.

получаются очень динамичными и в то же время не требуют чудо-вящей реакции.

Бой считается выигрышным, если вся команда убита либо оставшиеся в живых решили сдаться. В этом случае часть побежденной команды может пожелать присоединиться к нам. Остальных мы можем пустить на корм акулам, отпустить с миром или взять в рабство. Вот это я понимаю – реальная альтернатива. Рабы, как некоторые могли подумать, не определенный юнит, а всего лишь вид товара. За торговлю людьми можно получить очень хорошие деньги и дурную славу работоговца. Даже если мы вырежем весь экипаж вражеского корабля, развесаем их на грат-мачтах, спустим в море по доске – все это не так пагубно скажется на репутации, как если мы мирно продадим их на первом попавшемся рынке. Правда, раскаявшись, можно отпустить невольников на свободу, высадив их на ближайшем острове.



Видя, как прекрасны формы Даниэль, невольно можно поддаться искусству и в первый раз пройти игру именно за нее.

Но сражения – далеко не единственное, что может с нами произойти в море. Если мы не падим команде жалование, слывем негодяем и жлобом, на корабле поднимется бунт. Причем выра-

жать недовольство может лишь часть матросов. В этом случае не избежать сражения за корабль. Если же все-таки капитан получил черную метку и расправы не миновать, то... все равно не стоит падать духом. Есть вариант, что команда сжалится и высадит неудачливого капитана на остров. Тогда мы сможем начать все сначала (если мы, такие предусмотрительные, заблаговременно оставили немного денег в банке).

#### ДА БУДЕТ СВЕТ!

красотах «Корсаров 2» уже чего только не писали (в том числе и ваш покорный слуга). И каждый раз, как я вижу игру, она только хорощеет. Где-то текстуры стали посимпатичнее, где-то анимацию



Все скиллы капитанов перекочевали из первой части игры. К прежнему списку добавился только параметр sneak.

миллиарды. Результат – свет ложится потрясающе естественно, скрывая практически любые неровности полигонных конструкций, делая абсолютно незаметными стыки текстур. Конечно, в реальном времени обработка таких гигантских объемов информации невозможна. На обсчет одного объекта, освещенного таким образом, уходят часы. Но, как говорится, все уже просчитано до нас. Тормоза нам не грозят. Зато все наземные объекты выглядят теперь не менее величественно, чем море. Так же подобная система позволяет уменьшить количество полигонов, которые тратятся на создание домов и ландшафтов – углы все равно совершенно незаметны, зато экономятся системные ресурсы. Такими мне запомнились «Корсары 2» в этот раз. Однако осталось такое впечатление, что удивлять эта игра не перестанет независимо от того, сколько мы о ней знаем. Кстати, о способности удивлять. По большому-пребольшому секрету могу сказать, что «Корсары 2» – не единственный проект, который мне довелось увидеть в стенах офиса «Акеллы». Есть и еще одна сверхсекретная разработка. Настолько секретная, что о ней пока можно говорить только шепотом. Однако мы обязуемся в самое ближайшее время рассказать о новом творении «Акеллы». Ждите суперэкслюзивный

END

# Tom Clancy's GHOST RECON™ DESERT SIEGE



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, 903-30-50, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

NAAG  
NEW MEDIA GENERATION



Tom Clancy's Ghost Recon and Ghost Recon are trademarks of Rubicon, Inc. Under license to Ubi Soft Entertainment. ©2002 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc., is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.

Эксклюзивные права на распространение OEM версии на территории стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".

# ТЕЛЕВЕДУЩИЙ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



ОЛЕГ КАФАРОВ KAFAROV@GAMELAND.RU

Антон Комолов – живая легенда российского музыкального телевидения. Непредсказуемый и обаятельный ведущий стал кумиром молодежи и завсегдатаем модных тусовок. Его новое интерактивное шоу «Земля-воздух», выходящее по субботам на телеканале ТВС, уже успели полюбить миллионы телезрителей. Сегодня легендарный телеведущий расскажет нам о своей «компьютерной» жизни!

ной шкале). Сейчас она уже безвозвратно устарела, но как воспоминание о прошлом попробовать ее можно.

**А.К.:** А как ты относишься к жанру action?

**А.К.:** Action устраивает меня в одном случае – если можно ввести код бессмертия и просто поиграть. В такие игры, как Quake, я играю не ради результата, а просто, чтобы убить время. Из симуляторов давно играл в старый-престарый, но очень популярный F-19 – в нем я дослужился до полковника. Самый последним симулятором, в который я играл, был Apache, но это было лет пять-шесть назад.



**А.К.:** Если бы ты был продюсером компьютерной игры, какой бы ты ее сделал?

**А.К.:** Сложно сказать. Думаю, сделал бы какую-нибудь стратегию – они ведь очень популярны. Удобно делать action games по фильмам – по каким-нибудь блокбастерам типа «Мумии».

**А.К.:** Расскажи о роли «всемирной паутины» в твоей жизни.

**А.К.:** Первое погружение в Интернет произошло в институте, когда я искал информацию для курсовых и дипломных работ. Сейчас активно пользуюсь электронными СМИ: сайтом «Спорт экспресс», ищу анекдоты. Чаты же, по-моему, пустая трата времени. ICQ – удобно, особенно когда человек находится в другом городе или стране.

**А.К.:** Как ты относишься к достижениям hi-fi технологий?

**А.К.:** Это здорово! Хотя, например, мне не очень нравятся цифровые фотоаппараты. Они удобны с точки зрения применения, но качество конечной фото-

графии значительно хуже (у Антона явно устаревшая информация – прим. ред.).

**А.К.:** Возможно, читатели уже успели заметить, что MTV-Россия покинули многие ведущие, в том числе и ты...

**А.К.:** Я отдал MTV четыре года и, надо заметить, это было отличное время! Время романтики и безбашенности! Но жизнь не стоит на месте. И неудивительно, что в конце концов нами заинтересовались другие каналы. Один из них сделал предложение, от которого было сложно отказаться. Я с теплотой и грустью буду вспоминать славные MTV-шные времена.

Мы гордимся новым начинанием Антона на ТВС и желаем ему успеха и блестящей карьеры!

«Не будьте фанатами, будьте просто поклонниками компьютера!» – Антон Комолов.

**Полный вариант интервью вы найдете на диске к этому номеру журнала.**

**?** Многие твои коллеги частенько коротают время в компании компьютерных игр. А как насчет тебя? Играли когда-нибудь?

**А.К.:** Конечно, играл. Не так много, как мои однокурсники по институту, но баловался. Самой первой игрой была Sopwitch, некий авиасимулятор – ее вряд ли знает кто-нибудь из читателей «Страны Игр» (обижаете! – прим. ред.). А из «навороченных» (в то время) играл в Doom, самый первый Wolfenstein – через них, по-моему, проходили все.

**?** А какая игра удостоилась чести стать твоим фаворитом?

**А.К.:** Из игр «всех времен и народов» самая любимая, наверное, Goblins. В свое время она произвела на меня неизгладимое впечатление. Конечно, сегодня есть намного более крутые игры, но они не производят такого впечатления, которое в свое время на меня произвели «Гоблины». Сейчас у меня на

компьютере установлены какие-то старые action'ы – они помогают разрядиться. А еще у меня есть NHL. Хоккейного чемпионата (82 игры) мне как раз хватает на год – тоже неплохое развлечение!

**?** Антон, представь, что ты автор «СИ» и должен написать обзор своей любимой игры. Итак?...

**А.К.:** Сейчас попробую! Команду разработчиков я, конечно, не помню. По жанру это скорее помесь quest и puzzle – в ней ходят три персонажа, собирают какие-то предметы, каким-то образом их используют. Графика достаточно простенькая, но, учитывая, что это было тринадцать лет назад и игра «весила» 1,5-3 МБ, в свое время считалась отличной. Она была не суперреалистичной, но очень забавной: рисованная, мультипликационного плана. Поскольку вместо звуковой карточки у меня тогда была «пикалка» из компьютера, звуки в Goblins были минимальными. В сумме игра заслуживает пятерки (по пятибалль-

# NEW WORLD ORDER



New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



**P3I**  
PROJECT THREE  
INTERACTIVE

**REVOLT  
GAMES**



**РуссоБИТ-М**  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2002 «РуссоБИТ-М». ©2002 «Project Three Interactive».  
Разработано TERMIT GAMES AB.  
Локализовано компанией «Revolt Games».  
Изатель «РуссоБИТ Паблишинг»  
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru  
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

PS2, Xbox, PC



IL82

schupik\_@mtu-net.ru

# COLIN MCRAE RALLY 3

на диске  
VIDEO  
к номеру

на диске  
SCREENS  
к номеру

Пожалуй, Colin McRae Rally и Colin McRae Rally 2.0 – одни из самых лучших раллийных гонок, которые когда-либо выпускались. Создатели игры смогли достаточно точно перенести в виртуальный мир поведение машины, узкие трассы и вообще всю эту увлекательную раллийную атмосферу. Уже на походе и третья часть, так что самое время суммировать имеющуюся в наличии информацию и должностным образом подготовиться к релизу.

**Жанр:** racing **Издатель:** Codemasters **Разработчик:** Codemasters **Количество игроков:** до 2

**Онлайн:** <http://www.codemasters.com/colinmcrae3/front.php> **Дата выхода:** 27 сен. 2002 года (PS2, Xbox), I квартал 2003 года (PC)

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF12087](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12087)

## ЛУЧШЕ И ЛУЧШЕ

**П**ервое серьезное изменение по сравнению с предыдущей частью касается детализации машин. Разработчики заявили, что количество полигонов, из которых состоит автомобиль, увеличено в 16 раз: с 800 до 13.000. Это неплохая заявка на красивую графику, но в то же время и намек на серьезные системные требования

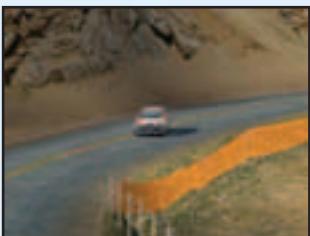
для PC. Очень неплохо поработали над имитацией погодных условий. Теперь все, что попадает на стекло во время гонки, будет очень красиво сдуться набегающими потоками воздуха. Если же дождь очень сильный, а вы еще едете по грунту, то придется включить дворники, ибо можно просто ничего не увидеть. Что касается самого кокпита, то дизайнеры обещали детально проработать все элементы интерьера, а к

анимации пилота и штурмана подошли очень внимательно, учтя инерционные склонения при движении. Кстати, гонщик теперь еще и переключает передачи, пользуется ручным тормозом и крутит рулевым – такое редко можно встретить в симуляторах. Все это добавляет очков игре, ведь именно кокпит в прошлых версиях был самой некрасивой частью машины. Надеюсь, в Codemasters не забудут про руль, который в про-



шлых частях поворачивался, не согласовываясь с джойстиком.

Внесены некоторые изменения в автопарк игры – по предварительным данным из игры могут исчезнуть Peugeot 206 WRC и SEAT. Кстати, по поводу 206-го на форуме Codemasters многие высказывались негативно относительно решения разработчиков убрать машину. Хотя мне кажется, это связано не с приходом программистов, а с разногласиями между Codemasters и



Subaru Impreza 22B Sti. Как вы понимаете, здесь представлены машины со всеми типами приводов – задним, передним и полным. Вдобавок будут и ретро-автомобили, которые в разные времена внесли свой вклад в историю авторалли.

#### ПО СТОПАМ МАКРЭЯ

Ну а теперь можно перейти к самому интересному, а именно к сценарию игры. Да, вы не ошиблись, к сценарию. В пресс-релизе Codemasters было объявлено, что новая игра станет прорывом в мире симуляторов, ибо игра посвящена не непосредственно процессу управления, но и жизни пилота в раллийной команде.

Все начнется с того, что вы подпишете трехлетний кон-

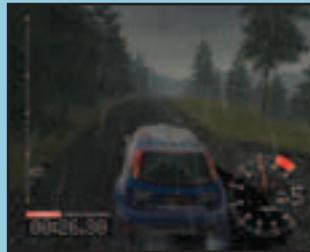
Глава команды Colin McRae Rally Guy Wilday: «В нашем видении нового Colin McRae Rally есть два основных момента. Первое, мы хотим по-прежнему создавать лучший в мире симулятор ралли. Второе, мы хотим наиболее достоверно описать сам процесс взаимодействия экипажа и команды, передать гоночную атмосферу».



**Дизайнеры обещали детально проработать все элементы интерьера, ну а пилота и штурмана вообще сделать полностью анимированными.**

компанией Peugeot. Напомним, что 206-я модель фигурирует на обложке недавней Pro Rally 2002 от Ubi Soft, и Peugeot могла предоставить авторам игры эксклюзивные права на использование данной машины.

Всего же в игре будет 12 машин плюс два бонусных автомобиля, названия которых пока не объявлены: Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S),



**Одна из самых интересных трасс – ралли Великобритании. Ох уж этот туманный Альбион! Езда превращается в смертельно опасную борьбу за выживание...**

# ВАЛЬГАЛЛА



**ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ.  
ВОСЕМЬ МИРОВ.**

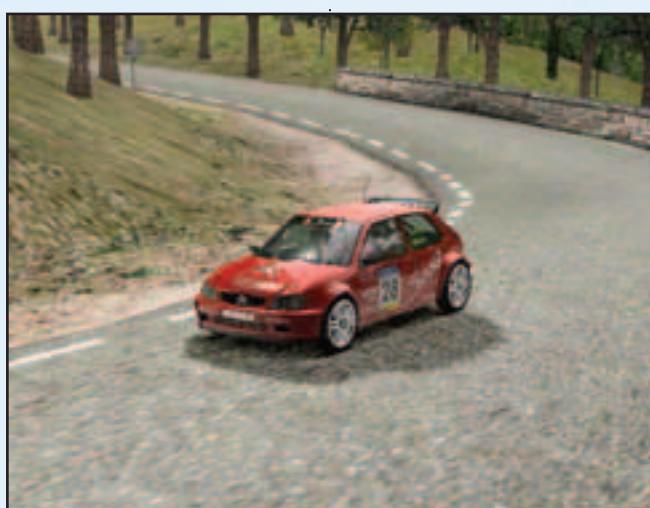
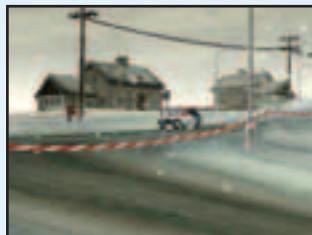


тракт с раллийной командой голубого овала. Ваша задача – за этот срок принести команде Ford титул чемпионов мира по ралли. Важную роль для победы теперь может сыграть штурман, который перед каждой гонкой будет давать полный инструктаж по трассе. Очень подробно будут проработаны все

поломки и неисправности: теперь в машине может открыться капот, разбиться лобовое стекло, проколоться шина, сгореть двигатель или сломаться наддув. И только вы будете решать, продолжать гонку или нет. В зависимости от того, способна ли вообще машина передвигаться.

Martin Whitaker, управляющий Ford Racing, о тесной работе с Codemasters: «Высокий уровень реализма в Colin McRae Rally 3 объясняется

большим доступом к информации, которую получает наша команда в течение всей гонки. Наш опыт поможет игрокам окунуться в атмосферу гоночного уикенда и почувствовать, как работает команда».



**Разработчики заявили, что количество полигонов, из которых состоит машина, увеличено в 16 раз: с 800 до 13.000. Это неплохая заявка на красивую графику.**

Команда Codemasters обещает также детальную проработку поведения переднеприводных машин, которых в игре аж четыре.

#### ЗА РУЛЕМ

Что касается самого процесса управления, то он, по заявлению Codemasters, должен стать самым реалистичным в жанре, ведь физическая модель строилась на основе телеметрии, которая в течение всего 2001 года снималась командой Ford в боевых условиях. Теперь на управляемость влиять будет все – как погода и настройки, так и оторванные обтекатели, разбитая при неаккуратных прыжках подвеска и многое другое. Будут исправлены некоторые недоработки в поведении машины на снегу и гравии, когда машина ехала лучше на шинах по снегу, чем на гравийной резине по гравию. Не оставим надежду и на то, что разработчики все-таки сделают нормальные настройки, которых так не хватало предыдущим версиям. В первых двух Colin McRae Rally они напоминали настройки аркадных игрушек, где управление делается резче всего лишь перемещением ползунка, а не изменением углов наклона шкворней или жесткости подвесок.



Впервые в гоночной игре дворники размазывают падающую воду по лобовому стеклу. Конечно, схема деформации каждой капельки не просчитывается, скорее всего используется продвинутый анимационный спецэффект. Красота!



Если разработчики воплотят все свои идеи и обещания в жизнь, игра, пожалуй, станет лучшей в своем жанре.

Что ж, будем с нетерпением ждать конца сентября, когда свет увидят версии игры для PS2 и Xbox, а на PC игра появится лишь в 2003 году.



# КРЕСТОНОСЦЫ



ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА

Совместная разработка  
Snowball Interactive (Россия)  
и Paradox Entertainment (Швеция)



paradox  
entertainment  
[www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)

Фирма «1С»: 123055 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-8257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, [hotline@1c.ru](mailto:hotline@1c.ru) [www.1c.ru](http://www.1c.ru), [1c@1c.ru](mailto:1c@1c.ru)

PC

Олег Коровин  
korovin@gameland.ru

Что может быть лучше, чем выпустить игру под названием *Spring Break* в конце лета?! Да и кого волнуют такие мелочи, как календарь! К тому же, на тропических островах времена года мало чем отличаются друг от друга. А уж если кругом гуляют девчонки в бикини, а в баре готовы намешать все, что попросишь, то вообще несложно забыть, какой на дворе год, не то что время года.

# VIRTUAL RESORT: SPRING BREAK

Жанр: management Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Deep Red Games Количество игроков: 1  
Онлайн: <http://www.depred.co.uk/> Дата выхода: август 2002 года

на диске  
SCREENS  
к номеру

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11197](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11197)

**S**pring Break откровенно подкупает своей «антистратегической» ориентацией: да, нам придется управлять собственным курортом, но главной нашей заботой будет не микро- и макроменеджмент, а «глазение» на загорающих красавиц, прогулки по ресторанчикам в качестве бестелесного духа, висящего над головой отдыхающих, и придумывание новых пошлых конкурсов для развлечения гостей.

В игре будет около 15 различных островов, каждый со своим климатом, уникальным набором строений, музыкой, специфическими туристами, типичными сти-

хийными бедствиями и болезнями, с которыми вам придется бороться или... не бороться. Если, скажем, на море разыгралась непогода, то вряд ли имеет смысл пытаться загнать отдыхающих на пляж под угрозой лишения их ужина. Лучше предоставить им возможность прошвырнуться по магазинам и кафе, и растрясти жирок своих бумажников. Вообще, прямые и косвенные издевательства над отдыхающими – главный козырь *Spring Break*. Если вдруг

испортится гостиничная еда, может начаться эпидемия (маленькая такая). Если окрестности наших пляжей облюбуют белые акулы, может подскочить статистика смертности среди купающихся. Обычно людям это не нравится, но им-то легко рассуждать – не они ведь платят за дополнительных спасателей на пляже.

Всего в *Spring Break* будет шесть типов служащих. Holiday representatives в первую оче-

реди игр, повлиявших на разработчиков при выработке концепции *Spring Break*, представляют Deep Red Games отмечают Roller Coaster Tycoon (понятно), Sims: Hot Date (любопытно...) и Red Alert 2 (sic!). Так и вижу, как толпа подвыпивших мужиков, потерявших голову от сексапильных девчонок и чумовых водных горок, запирают охрану в сарайчике, выхватывают из своих чемоданов автоматы и начинают полномасштабное восстание, требуя отставки руководства курорта.

**В игре будет что-то вроде отдела по исследованием и разработкам. Умные головы наших ученых могут родить конкурс мокрых маек или додуматься до того, чтобы приглашать иностранных диджеев.**



редь собирают информацию о том, насколько хорошо людям отдыхается. Заодно приторговывают билетами на всевозможные шоу и вообще всячески стараются развлекать гостей. Спасатели следят за порядком на пляже, чтобы ни в коем случае не поднялась паника, если загорающие вдруг заметят, что кто-



Рискну предположить, что лицезрение строительного хлама доставляет гостям не больше удовольствия, чем грязные туалеты.



## НІТ? VIRTUAL RESORT: SPRING BREAK

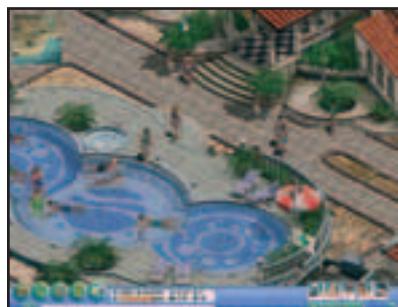
то тонет. Они, конечно, могут и спасти этого кого-то, но тут уж раз на раз не приходится. К сожалению, мы не располагаем достоверными сведениями, будут ли эти ребята в красных плавках и купальниках. Строители, ясное дело, строят все, что им ни прикажут. Правда, это означает, что сооружение чего бы то ни было занимает какое-то время. Будут также механики, обслуживающие аттракционы, и уборщики, в чьи обязанности входит понятно что. Последними в нашем списке идут мощные ребята под название «секс-юрити». Они следят за тем, чтобы курортная жизнь текла мирно и без эксцессов. Особо буйных товарищей придется удалять, дабы остальные не поняли, как весело быть особо буйным.

Так как непосредственно воздействовать на клиентов мы не можем, придется искать

Еще один обязательный элемент, без которого не обходится ни один полноценный отпуск, – это любовь, настоящая, чистая, светлая, а главное – каждый вечер новая. К сожалению (или к счастью), в этих делах наше участие не требуется вовсе. Те, кому суждено быть вместе, обязательно найдут друг друга. Хотя, если от него будет плохо пахнуть и он с трудом будет стоять на ногах от выпитого, то она может пожелать отложить знакомство на денек-другой. И хотя **Spring Break** наверняка формально останется в рамках приличия, трудно поверить, что разработчики не сумеют показать нам что-нибудь пикантное.

В игре будет что-то вроде отдела по исследованиям и разработкам. Как он будет выглядеть, сказать сложно, а заниматься будет изобретением новых способов развлечения гостей. В частности, умные головы

**Если окрестности наших пляжей облюбуют белые акулы, может подскочить статистика смертности среди купающихся. Обычно людям это не нравится, но им-то легко рассуждать – не они ведь платят за дополнительных спасателей на пляже.**



**Чем больше будет таких вот теплоходов, тем больше денег мы будем получать.**

околные пути. Одним из самых эффективных способов воздействия является «барная» политика. Мы можем не только устанавливать цены на напитки (кстати, не только на них, а вообще на все, что продается на нашем острове), но и регулировать их крепость. Таким образом, разработчики, сами того не понимая, дали нам возможность превратить обычное пиво... в правильно! Чем крепче минеральная вода в бокалах людей, тем более непредсказуемым становится их поведение. Один «веселый» турист захочет клубиться до утра, а другой посчитает, что пора, наконец, отдохнуть по-настоящему и пойти уже выяснить, кто из гостей его не уважает.

**Если отдыхающие действительно смогут сами расставлять гамаки у бассейна и на пляже, это будет просто гениально.**

наших ученых могут родить конкурс мокрых маек или додуматься до того, чтобы приглашать иностранных диджеев.

Что еще нам нужно для полного курортного счастья? Хорошая графика. Похоже, разочарован никто не будет. Скриншоты беззастенчиво демонстрируют весьма недетский уровень детализации: количество объектов на экране просто огромно. При этом разработчики уверяют, что все они еще и превосходно анимированы: вода в бассейне плещется, рекламные вывески светятся и вращаются, диджеи крутят пластинки и так далее. А уж сами отдыхающие... они умеют расстегивать полотенца, таскать лежаки, танцевать, пить пиво, флиртовать, плавать, тонуть и обладают кучей других способов показывать, как весело они проводят время.

На мой взгляд, игра должна получиться веселее и интереснее, чем Sims: Hot Date и Vacation. Что касается стратегической составляющей, то это, конечно, дело вкуса, но, по-моему, на тропическом острове гораздо интереснее быть организатором веселой жизни, чем диктатором. В любом случае **Spring Break** – это свежий взгляд на жанр. Рекомендую не задерживаться в отпуске, чтобы поспеть к его появлению.

**ПОЛИГОН**

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

**ОТКРЫЛСЯ НОВЫЙ  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ Ф2**

**20 компьютеров**

**Адрес клуба :  
метро 1905 года,  
1-й Земельный переулок,  
д. 7 / 2  
тел. 253-9074**

В наших клубах открылись  
отдельные интернет- залы.  
Полный набор сервисных  
программ, квалифицированная  
помощь в навигации.

**ПРОХЛАДНО**

**Тел. 777-0505**

**АДРЕСА КЛУБОВ:**

 ул. Студенческая, 31  
метро: Кутузовская или Студенческая  
тел. 249-8520

 ул. Молодежная, 3  
метро: Университет  
тел. 777-0505

 7- я Парковая , д. 45 стр. 2  
метро: Первомайская  
тел. 164-0560

 ул. Маршала Василевского, д.17  
метро: Щукинская  
тел. 193-3858

 Луговой проезд, д.12,к.1  
метро: Марьино  
тел. 346-7801

 ул. Нижняя Первомайская, 54  
метро: Первомайская  
тел. 465-9425

**WWW.POLIGON.RU**

PC, XBOX, PS2

Илья Сергей  
kogotok@gameland.ru

...И все-таки очень хорошо, что остались на свете люди, способные приятно удивлять. Вот взять, к примеру, Уоррена Спектора. Этот человек прославился как создатель самых неординарных и глубоких игровых проектов. Выпустив *System Shock*, он получил негласный статус корифея. Казалось бы, что еще надо для того, чтобы спокойно удалиться на покой?! А нет, не сидится ему, талант пока не дает. И вот на сцену один за другим выходят *System Shock 2*, а потом и *Deus Ex*, а Уоррен окончательно возносится на вершину игрового Олимпа.

# DX2: INVISIBLE WAR

НА ДИСКЕ  
SCREENS  
К НОМЕРУ

**Жанр:** action/RPG **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Ion Storm **Количество игроков:** до 1  
**Требования к компьютеру:** не объявлены **Онлайн:** <http://www.deusex2.com> **Дата выхода:** осень 2003 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=C0F7526](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F7526)

**D**умаете, у него кончились идеи? Шутите! В скором времени он снова преподнесет нам сюрприз. В свете всего вышеизложенного **DX2** – это даже не сквел. Это просто еще одна качественная игра от Уоррена Спектора и его команды ion Storm, такая же продуманная и неповторимая, как и все ее предшественницы...

Вы готовы к новому погружению в мир урбанизированного будущего, где царят иные законы, а правосудие вершат лишь небольшие правоохранительные организации наподобие UNATCO? 20 лет назад, во времена первого *Deus Ex*, мир был на грани хаоса и катастрофы. Для его спасения были созданы киборги наподобие Paul и JC Denton'a. Второй из них доблестно справился со своей миссией, но времена меняются, и теперь уже изрядно устаревшей модели JC придется спасти мир снова.

Простите, но на данный момент кина не будет! Нет, с электричеством у нас все в порядке, вот только Харви Смит, директор проекта, не согласился снабдить нас маломальски приличным комплектом сведений по поводу сюжета. Остается лишь предполагать, по какому из трех возможных путей, предложенных в конце *Deus Ex*, двигался мир все эти годы.

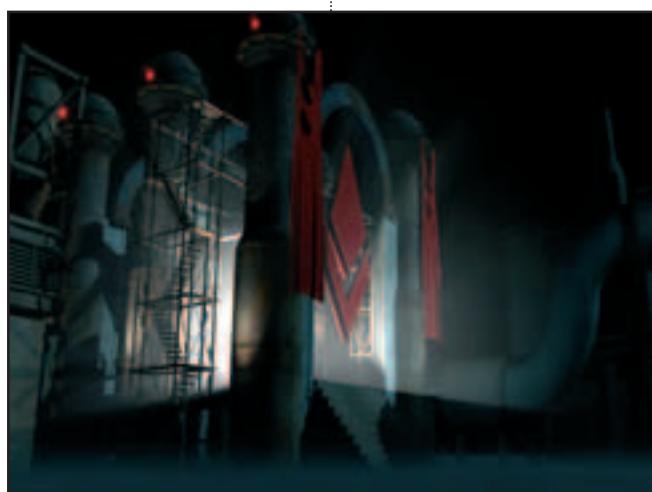
Всех, кому порядком успела поднадоеть хмурая физиономия JC Denton'a в *Deus Ex*, спешу порадо-

вать: теперь все невзгоды и трудности жизни секретного агента вместе с JC будет делить миловидная девушка по имени Симона. Девушка, разумеется, кибернетическая, а потому постоять за себя сумеет. Точно пока неизвестно, возможно ли будет выбирать между персонажами. Скорее всего, подмена одного другим будет осуществляться прямо по ходу игры.

Какие же изменения ждут нас в, казалось, совершенном игровом процессе? Прежде всего, разработчики собираются довести до ума чрезмерно запутанную систему «самоусовершенствования». Так, например, необходимые девайсы для очередного апгрейда теперь можно будет покупать прямо в процессе игры на «черном рынке». Впрочем, приобретая де-



**Боевая подруга JC Denton'a. Как романтично! Тень у нее такая, что будь здоров...**



тали без необходимого сертификата, помните: вы рискуете наткнуться на подделку, которая откажется в самый неподходящий момент. По идеи, все должно быть куда интереснее, и каждая купленная деталь будет соответствующим образом влиять на поведение Denton'a, изменяя не только физические характеристики агента, но и его мировоззрение.

Нас ждут все те же stealth-операции, сдобренные изрядной долей диалогов. Так как сюжет обещает быть нелинейным (а кто-то сомневался?) для игры записано целых 30.000 строк диалогов. Не считая отдельных фраз, которыми герои будут комментировать ситуации так, мимоходом. Поведение AI будет соответствовать переходу *Deus Ex* на новый уровень. К при-





Судьба благоволила Уоррену Спектору. В 1983 году он, никому не известный, устроился на работу в контору Steve Jackson Games, где был задействован в издании журнала Space Gamer. Через несколько лет в офисе раздался звонок из малоизвестной тогда компании Dungeons & Dragons. Уоррену предложили заняться редакцией настольных игр, на что он с радостью согласился. В 1989 он устраивается в компанию Origin, находящуюся тогда в зените славы, где принимает участие в проектах Ultima VI с Ричардом Гэрриотом (Lord British), Ultima Underworld

с командой Blue Sky

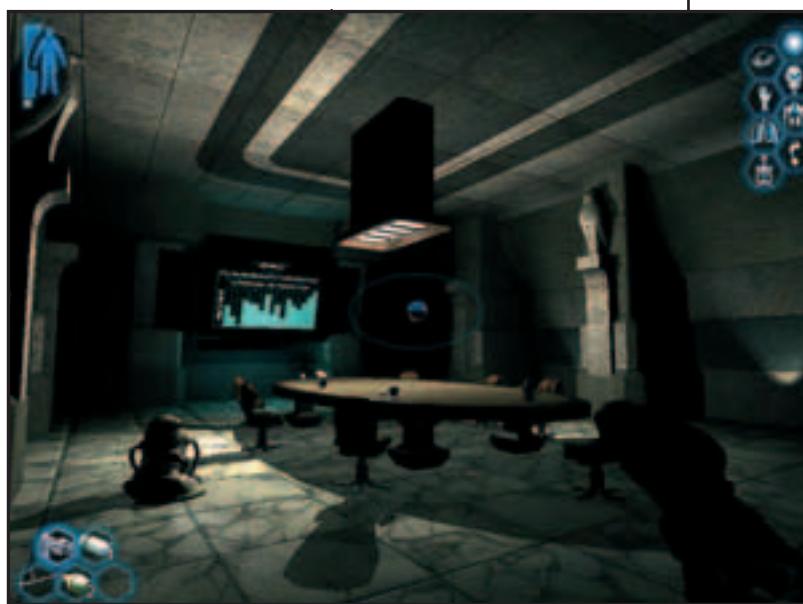
Productions и Wing

Commander. Чуть позже он выпускает свой первый самостоятельный проект: Wings of Glory. К моменту развода Origin Уоррен уходит в Ion Storm, где и начинает разработку лучшего проекта в своей карьере — Deus Ex. Успех последнего подтолкнул Спектора на создание DX2, чем он сейчас и занимается. Идет девятнадцатый год, как Уоррен Спектор вошел в игровую индустрию, но он по сей день остается живой легендой и одним из самых перспективных девелоперов.

меру, иной враг постесняется вас атаковать, если вы решите нанести ему визит в теплой компании, но, будьте уверены, он без малейших колебаний набросится на вас, если вы приедете в одиночку.

Мест действия станет... меньше. Да-да, разработчики не собираются жертвовать качеством во имя количества — все-таки суть Deus Ex не в огромном разнообразии ландшафтов. Как раз наоборот, львиная доля действия будет разворачиваться в чреве мрачного города будущего. Лишь изредка JC будет выбираться по-дышиать воздухом, наведываясь в Каир или Антарктику.

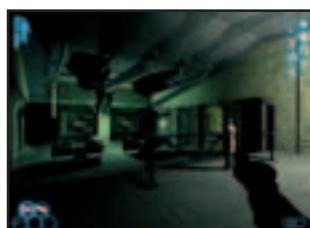
Невиданное доселе качество картинки будет обеспечивать проверенный временем движок Unreal Warfare, который вообще-то изна-



**Мягкий полумрак предательски скрывает от нас самые интересные части интерьера комнаты, в которой, наверное, заседали рыцари круглого стола.**



**Андеграунд большого города. Вот она, «грязная» работа агента!**



**На данный момент мир Deus Ex состоит из одних офисов, лабораторий и канализации.**

полу и на стенах. Если, скажем, стул освещается несколькими источниками света, он отбрасывает не одну, а несколько теней, которые в свою очередь, накладываясь друг на друга, образуют тени разной степени яркости.

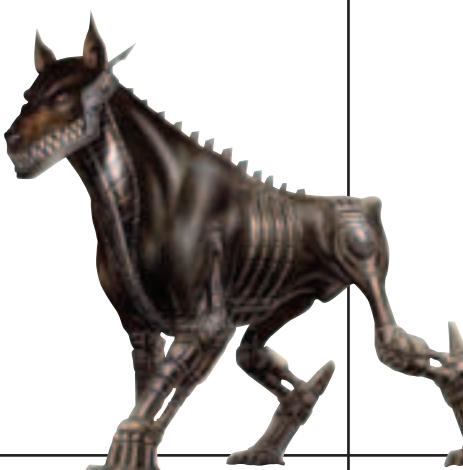
...И все-таки как здорово, что есть еще игры, которые можно ждать, не боясь разочароваться. Игры, которые становятся шедеврами задолго до своего появления. Спасибо тебе за это, Уоррен!

**Мест действия станет... меньше. Да-да, разработчики не собираются жертвовать качеством во имя количества — все-таки суть Deus Ex не в огромном разнообразии ландшафтов.**



чально был рассчитан на обработку открытых пространств. Но нет ничего невозможного для умельцев из Ion Storm, и в результате проделанной над движком работы все закрытые локации будут поражать своей реалистичностью. К примеру, чашка, сбитая метким выстрелом со стола, упав на пол, подпрыгнет несколько раз и укатится в дальний угол комнаты. Можно подвинуть лампу так, чтобы осветить нужный участок комнаты. Кстати, свет от разных поверхностей также отражается по-разному.

Разработчики не могли не уделить внимания теням. И хотя оных в DX2 будет хоть отбавляй, но ни одна из них не будет идентична предыдущей. Отныне тени — это не черные силуэты объектов на



PC, PS2, XBOX

Hitman 2: Silent Assassin – именно так называется продолжение одной из лучших игр всех времен Hitman: Codename 47. Да, стенаите тщедушные моралисты и бледные почитатели норм, – самый обаятельный головорез вновь с нами. В этот раз человеку со штриходом на шее предстоит гоняться за плохими парнями по всему земному шару на протяжении аж 21 миссии. Мы побываем в Италии, Японии, Малайзии, Индии и даже (барабанная дробь!) в России, в колыбели революции и, как оказывается, организованной преступности – Санкт-Петербурге.



Shulton  
shulton@mail.ru

# Hitman 2: SILENT ASSASSIN

на диске  
SCREENS  
к номеру

**Жанр:** 3D-action/strategy **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Io-Interactive **Требование к компьютеру:** PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (GeForce3, GeForce4) **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.hitman2.com> **Дата выхода:** осень 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=C0F10164](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F10164)

**Предупреждение: АВТОР ПРИСТАСЕН!** Да, я провел в игре в оригинальный Hitman: Codename 47 несколько сотен часов, убивал неприятного гада Ли Хонга тысячу всевозможными способами, и ждал, с нетерпением ждал продолжения.

### Что часть вторая нам готовит?

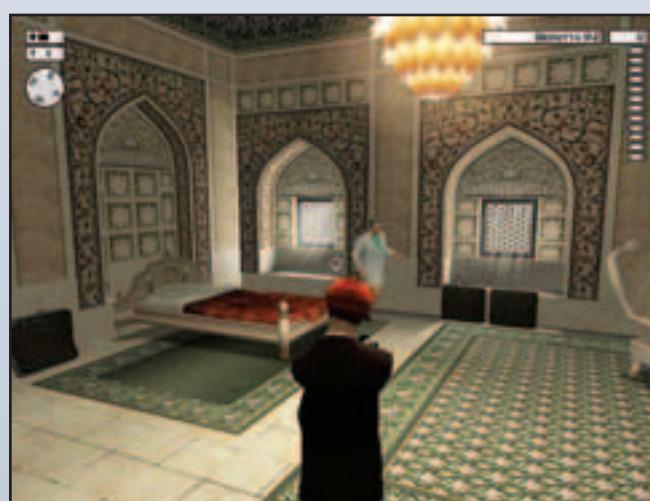
**Ч**удесно, далившись в монастыре на Сицилии в поисках мира, убийца-клон помогал местному падре по саду и размышлял исключительно о вечном (искренне надеясь, что он хотя бы не вышивал крестиком). Такая идиллия продолжалась несколько лет, когда босс русской мафии (из гнезда порока – Санкт-Петербурга) приходит озарение, что только использование убийственных возможностей «лысого» позволит установить контроль и тотальный диктат над непокорными. Недолго думая, добрый падре был похищен, а Хитмену ставится жесткое условие – либо ты с нами, либо одно из двух. Принять правильное решение помогло обещание разрезать падре на ма-а-аленъкие кусочки и

вернуть на родину медленной почтой. И еще вот какая незадача – на Хитмена начал охоту бывший спецназовец, а ныне коллега по цеху – профубийца.

### Сначала подумай – потом убей

Давайте разберемся с ожидаемыми нововведениями в игре. Ключевая позиция – на корню переделанный игровой движок, являющийся прогрессивным открытым Glacier engine, использовавшегося в первой части. Он позволяет выводить на экран в 20 (!) раз больше полигонов, умеет моделировать естественное освещение, поддерживает и в полной мере использует преимущества ускорителей на базе GeForce3.

Интереснейшим подвигом является введение градации по нанесению разрушений от различного вида оружия, так, например, пуля из обычного пистолета («Береты» или же «Кольта») не сможет пробить толстую деревянную дверь, но с этой задачей легко справится снайперская винтовка Драгунова, которая, однако, в свою очередь не сможет пробить металлическую стену.



### Негодяй вселенского масштаба в неглиже.

Помните, в первой части, переодевшись в форму убиенного охранника, можно было легко и не-принужденно шнырять прямо перед носом у коллег жертвы? И никто ничего не подозревал – даже наблюдая лысого белого парня в китайском квартале, даже если Хитмен буквально тыкался в спину бодигарда, примеряясь

струну или выбирая удобную позицию, чтобы полоснуть ножиком. Стрелять в нас начинали только после извлечения пушки, когда, как правило, было уже поздно. Теперь такой фокус не пройдет – да, переодеваться можно (и нужно!), но, подойдя к охране слишком близко, вы будете опознаны как обладатель подозрительно незнакомой фи-

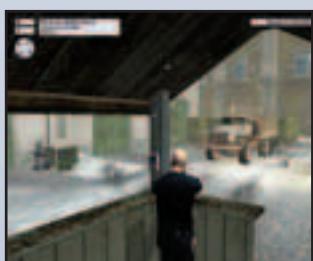
зионации и мгновенно убиты. Кроме того, охрана будет предупреждать своих коллег о пути следования Хитмена. Также внимание стражи теперь может привлечь сам факт появления бегущего человека, в то время как все вокруг ходят спокойно.

Для любителей прохождения «убей-все-что-движется-а-что-не-движется-растолкай-и-тоже-убей» создатели приготовили неоднозначный сюрприз. Новая рейтинговая система будет считать, насколько элегантно и утонченно вы устранили мишень, то есть в подсчете очков учитывается количество выпущенных пуль за миссию, число оставленных

**Что вы на меня смотрите?  
Может, он сам умер... от  
инфаркта, скажем.**



В итальянской мафии есть такой персонаж – Вито Ангуилло. Если вспомнить, что в романе Мартио Пьозо имя Дона Корлеоне было Вито Андolini, можно предположить, откуда черпали вдохновение сценаристы Io-Interactive.



групп, каким именно оружием вы пользовались и насколько эффективно. Чем выше рейтинг, тем больше становится доступно новой информации и оружия.

Помните, на что приходилось максимальное количество плевков и воплей в сторону разработчиков? Нет, не на жестокость самой игры и не на корявость движка, когда при накло-

не голова персонажа плавно входила в стену. Краеугольным камнем была *невозможность сохраняться!* В *Hitman 2* разработчики пообещали привести все в порядок, а попутно исправить и такую досадную оплошность, как возрождение героя аккурат на том самом месте, где он только что испустил дух, дабы еще раз украсить стены затейливым мозговым узором.

### Арсенал

И без того впечатляющий спектр средств отнятия жизни был весьма и весьма щедро дополнен, правда, с уклоном в сторону бесшумного прохождения миссии. Прейскурант: отравленные дротики, ножи, огромное количество различных винтовок с различной поражающей дистанцией (с глушителями и без оных), целый на-

здранным смыслом. В сиквеле таких проблем не возникнет.

В некоторых миссиях нам будут предоставлены лазерные прицелы и приборы ночного видения. Взрывчатка? А как же! Гранаты и прочие бомбы помогут сократить путь в любимый сицилийский огород, к ненаглядным цветкам-лютикам. Кстати, перед каждой миссией будут доступны тренировочные залы, для тестирования новых видов оружия.

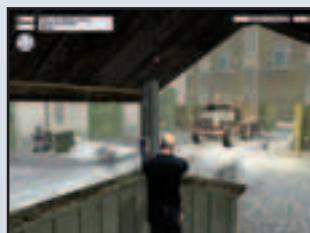
### Локации и персонажи

Предстоит нам 6 игровых локаций: Россия, Малайзия, Италия, Япония, Индия и Афганистан, объединенные в 21 миссию, в каждой стране свой «бигпапа оф мафия». Например, в России – парень с простым русским именем Ринат. Бывший офицер КГБ (разумеется, вся российская преступность – бывшие сотруд-

ступном мире (читай, среди бывших сотрудников КГБ), становится ясно, что кто-то нанял TORPEDO<sup>3</sup> для устранения офицера, ставшего SUKA<sup>4</sup>. Все бывшие офицеры КГБ в свободное от ZAPODLO время приторговывают оружием, ведь в обстановке полной неконтролируемости и коррупции его просто завались на любом углу. У всех этих офицеров есть превосходные связи с NOMENKLATURA<sup>5</sup> и доступ к ядерному оружию.

Отрисованы россияне красиво, но глупо. Российский солдат и босс мафии в шапках-ушанках (у босса, ясное дело, побогаче), офицер в фуражке (сильно напоминающей немецкую, только по цветовой палитре более-менее наша). Без головного убора только телохранитель. Забавная деталь – бюст Ленина на столе у преступного офицера-западлис-

**По слухам, циркулирующим в преступном мире (читай, среди бывших сотрудников КГБ), становится ясно, что кто-то нанял TORPEDO<sup>3</sup> для устранения офицера, ставшего SUKA<sup>4</sup>.**



**Охранник издали сильно смахивает на фиолетового-лового вампира.**

та. Видимо, все грязные трюки сосредоточены именно в трудах Великого Вождя Пролетариата...

### Резюме

Пока рано говорить о том, что игра станет лучше Codename 47 (хотя очень хочется), но даже доступная на сегодняшний день информация позволяет сделать вывод о том, что ждет нас великолепный тайтл с превосходной графикой, красочными и увлекательными миссиями, коварными врагами, хитроумным AI и невероятно харизматичным главным героем. Главное, чтобы разработчики не ставили большой акцент на эксплуатацию ZAPODLO...

1 – здесь: теневой бизнес  
2 – здесь: боссы преступного мира  
3 – здесь: киллер  
4 – здесь: предатель  
5 – здесь: правительственные элиты



**Снег и люди в ушанках, АК наперевес... Господа, мы в России!**

бор пистолетов и револьверов, пулевые, автоматы, арбалет (любовь с первого взгляда!), различные яды. Мелким шрифтом значатся более гуманные и несмертельные средства: хлорформ или оглушающее оружие. Зачем? В первом *Hitman* чрезвычайно раздражал штраф за убийство полицейских, которых ну просто нельзя было оставить в живых – это шло в разрез со

ники КГБ). По сценарию Ринат, уволенный из органов госбезопасности, нищий, голодный, безработный и пообносившийся, вынужден был пойти на ZAPODLO<sup>1</sup>, чтобы свести концы с концами. В Санкт-Петербурге, опять же, по мнению Io-Interactive, любой уважающий себя экс-сотрудник КГБ регулярно делает ZAPODLO с местными VORS<sup>2</sup>. По слухам, циркулирующим в пре-

PS2

Олег Коровин  
korovin@gameland.ru

Только одному виду игр практически всегда гарантированы хорошие продажи – произведениям, сделанным по мотивам фильмов. Infogrames вот, например, абсолютно уверена, что ее очередной «шедевр» будут расхватывать как горячие пирожки. И, думается, такая самоуверенность окажется оправданной.

# MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE

на диске  
SCREENS  
к номеру

Жанр: action Издатель: Infogrames Разработчик: Melbourne House Количество игроков: 1  
Онлайн: <http://www.mib2game.com/> Дата выхода: лето 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11034](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11034)

**Н**а главных ролях в *Men in Black II: Alien Escape*, как это ни странно, спецагенты Джей и Кей. Модельки двух главных на планете мужиков в черном выполнены по образу и подобию их прототипов – Уилла Смита и Томми Ли Джонса соответственно. Говорят, у виртуального аналога Джонса даже морщины в уголках глаз видны. Кроме внешности, эти ребята мало чем друг от друга отличаются – никаких вам элементов RPG. Просто молодой и горячий рэппер двигается чуть быстрее, а у его старишки-напарника недостаток скорости компенсируется огневой мощью – он начинает игру сразу с двумя пистолетами J2. Чтобы повысить replayability, нам дается возможность в начале каждой главы выбирать, за кого из агентов играть. Впрочем, едва ли это как-то повлияет на прохождение. Скорее всего, у двух главгероев просто будут разные «шутки».

От игрового процесса не стоит ожидать хоть какой-нибудь глубины. Если уж по насквозь ролевому «Властилину Колец» делают аркадные action'ы, то по *Men in Black II: Alien Escape* никто и подавно не станет создавать что-либо вдумчивое. Просто-ходим-и-просто-стреляем – примерно так можно описать игрушки подобного рода. А разработчики сделают все, чтобы мы ни в коем случае не пропустили ни одного инопланетянина и не отпустили его на волю нерасстрелянным. Дело в том, что



Просто-ходим-и-просто-стреляем – примерно так можно описать игрушки подобного рода. А разработчики сделают все, чтобы мы ни в коем случае не пропустили ни одного инопланетянина и не отпустили его на волю нерасстрелянным.

Открытые пространства смотрятся очень даже неплохо. Но созерцать их мы, очевидно, будем нечасто.

большинство сцен строятся так: пока мы не перебьем всех в комнате, не откроется нужная дверь.



Скриншоты вроде этого могут убить надежду на то, что хотя бы графика в игре будет хорошей.

Что касается сюжета, то вы, вероятно, уже в курсе, что здесь игру прямо-таки распирает от оригинальности. Ведь *Men in Black II: Alien Escape* не следует сценарию фильма и обладает собственной сюжетной линией. Такие вот дела. Поэтому в игре мы должны будем убивать инопланетян, сбежавших с рухнувшего тюремного корабля. Почему? А вам разве не сказали? Они же хотят уничтожить Землю!

Когда вы будете читать эти строки, *Men in Black II: Alien Escape* уже будет находиться в свободной продаже. При очень большом желании вы даже сможете взглянуть на это творение. И, что еще интереснее, оно даже может вам понравиться. Но вы готовы тратить свои кровные, чтобы проверить это?

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
1C МУЛЬТИМЕДИА

Русский перевод  
под руководством  
студии Gobline



# DUKE NUKEM™ MANHATTAN PROJECT™

3D  
REALMS



arush  
INTERACTIVE

HD interactive

1C  
ФИРМА «1С»

PC

# COMMANDOS 3

Сериал Commandos умудрился стать легендарным уже с первой его части. Commandos 2 публика уже принимала как продолжение суперхита. Поэтому продалась игра отлично, хотя надежды оправдала далеко не все. Эту задачу должна решить третья часть. Но даже если этого по какой-то причине не случится, то в хитовости проекта все равно можно не сомневаться.

**Жанр:** strategy **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Pyro Studios **Количество игроков:** не объявлено  
**Онлайн:** <http://www.pyrostudios.com/> **Дата выхода:** июнь 2003 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=C0F11747](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F11747)

Одним из главных недостатков Commandos 2 разработчики (да и не только они) считают завышенный уровень сложности. Игра было тяжело от начала и до конца. К тому же не было никакого tutorial'a, что отпугивало новичков.

Commandos 3 было решено сделать чуть более дружественной и близкой к народу. Кстати, чтобы игра была доступнее, разработчики пожелали придумать для своего творения полноценный сюжет. Каждая миссия теперь будет связана с предыдущей, да и события в ней самой не развиваются по простенькому предсказуемому сценарию. Ждите любых неожиданностей и лихих поворотов сюжета. Одним из таких «лихих поворотов» я бы назвал наличие миссии, где нам необходимо заманить в засаду группу немецких танков, причем помочь нам будут силы французского сопротивления. Все действие Commandos 3 будет разбито на три относительно независимых эпизода, в течение которых нам предстоит побывать и в Сталинграде, и в Нормандии, и даже в застенках гестапо.

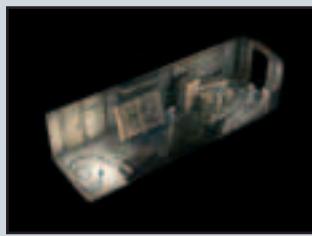


В угоду трехмерности внутренних помещений приходится жертвовать их изначальной детализацией.

Представители Pyro Studios заявляют, что собираются создать самую красивую стратегию на сегодняшний день. Заявление громкое и не очень соответствующее действительности, однако, выглядит игра все же довольно симпатично. Движок остался преж-

доставленный Pyro Studios ролик демонстрирует как раз такие сцены: по рельсам едет небольшой вагончик, на него сбрасывает бомбу пролетающий мимо самолет, после чего из всех щелей появляются солдаты, начинается пальба, все кругом рушится и

в Commandos 3 появится возможность устраивать death-match по сети. В этом режиме, вероятно, многие наконец-то смогут побыть в шкуре нацистов. В процессе обсуждения находится режим capture the flag. По-моему, странноватая под-



По рельсам едет небольшой вагончик, на него сбрасывает бомбу пролетающий мимо самолет, после чего из всех щелей появляются солдаты, начинается пальба, все кругом рушится и взрывается, из одного угла экрана в другой пролетает подбитый бомбардировщик...



Умение эффектно появиться, пожалуй, не главное достоинство солдата-командо.

ним, но он претерпел массу доработок. В частности, более впечатляющими стали погодные эффекты, взрывы и particle system, полностью перерабатывается система освещения. Также разработчики хотят сделать возможным создание масштабных сцен с большим количеством взрывов, налетами авиации, наездами поездов и так далее. По какой-то «невероятной случайности» пре-

взрывается, из одного угла экрана в другой пролетает подбитый бомбардировщик, и так далее, все в таком же духе. Выглядит эффектно. Но раз движок тот же, то о полном 3D, ясное дело, мечтать не приходится. Трехмерными останутся только внутренние помещения. Разработчики говорят, что 3D-движок не смог бы сделать игру настолько красивой, как им бы хотелось.



В ролике эти трубы очень зрелищно взрываются и рассыпаются на куски.

борка видов сетевой игры для стратегии. Если испанцы не смогут придумать ничего своего, выйдет обидно.

Commandos 3 будет сделан на сто процентов в духе предыдущих серий. Как заявляют разработчики из Pyro Studios, после этой части сериала сильно изменится. Радует, что они хотят двигаться вперед. А пока можно и денег подзаработать на идее, которая совершенно точно окунет вложенные в ее реализацию деньги.



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:  
(095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону:  
(095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве -  
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:  
(095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

[www.nd.ru](http://www.nd.ru)



(c) 2002 Strategic Studies Group. Warlords and Warlords Battlecry are trademarks of SSG. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежит компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежит компании "Медиа-Сервис-2000".

GC  
на диске  
SCREENS  
к номеру

# SUPER MARIO SUNSHINE

Сергей Овчинников  
amir@gameland.ru



Super Mario 64 подорвал устои платформенного жанра и выстроил на руинах бегалок-прыгунов-стрелялок совершенно новую разновидность видеоигр. До сих пор игра образца 1996 года смотрится и играется куда лучше, чем 99% продукции того же жанра, выпускаемой ежегодно десятками игровых издательств. Ну а мы уже давно смирились с мыслью о том, что превзойти Марио сможет только сам Марио. Новый. Солнечный.

**Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Nintendo EAD **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.nintendo.com>  
**Дата выхода:** 19 июля (Япония), 26 августа (США), 5 октября (Европа) 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=C0F9851](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F9851)

**T**щательно оберегаемая от взоров журналистов (и конкурентов) до своего полноценного представления на E3, Super Mario Sunshine концептуально следует обозначенному Nintendo принципу парности игровых систем. То есть SNES была по сути усовершенствованным вариантом старушки NES, и игры на 16-битной системе в основном были подчинены принципу «больше, лучше, масштабнее». GameCube

Super Mario Bros. 3 (NES), то тогда Sunshine окажется чем-то наподобие Super Mario World (SNES).

Боузер не похитил принцессу. С такого неожиданного сюжетного хода начинается Super Mario Sunshine. Напротив, у нашей ненаглядной парочки все в полнейшем порядке, и Марио отправляется на тропический остров, чтобы немногого расслабиться после двадцати лет прыганья по платформам и сражений с монстрами. Разумеет-

ся снять подозрения, Марио придется взяться за расследование, по-путь очищая остров от грязи, разумеется, сражаясь с многочисленными врагами.

Игровой процесс SMS в своих основах идентичен Mario 64: свобод-

**Металлические конструкции могут послужить своеобразными воротами, перевернувшись и пропустив Марио на другую сторону.**

нибудь невероятное. Именно благодаря этой постоянной динамике, а также из-за достаточно странного использования текстур на эту игру можно смотреть исключительно в динамике. Скриншоты здесь, увы, не показывают практически ничего, более того, они по большей части откровенно примитивны – это в свое время вызывало немало опасений по поводу технических навыков миямотовской команды EAD. Поверьте, с навыками там все в порядке. К классическим элементам



Оживленные городские улицы. Хорошо еще, что пробок нет.

является прямым наследником N64, и поэтому в целях этой системы значится не революция, а эволюция уже опробованных во времена N64 идей и проектов. Разумеется, с соответствующим ростом уровня качества. Так что ожидать от SMS грандиозных откровений, пожалуй, не стоит. Если вновь вернуться к историческим параллелям и сравнить Mario 64, например, с

ся, даже в тропическом раю нашему герою не дадут толком отдохнуть. Прибыв на место, Марио обнаруживает, что весь остров аккуратно выпачкан в грязи каким-то проходимцем, который внешне чрезвычайно похож на нашего героя. Более того, на месте преступления он обычно оставляет нечто вроде автографа – метку «M» с двумя точками над буквой. Чтобы

Проекты Mario Sunshine и Eternal Darkness открывают первый в истории Nintendo суперхитовый сезон. В этом году мы также сможем поиграть в Animal Crossing, StarFox Adventures, Metroid Prime, Resident Evil 0, Wario World, а японцам в подарок на Новый год достанется сама Zelda!

ные гигантские уровни-миры, обилие заданий (логических, акробатических, боевых, собирательных), богатая флора и фауна. Технические возможности приставки были задействованы в первую очередь на создание постоянно изменяющегося динамичного мира, где каждую секунду происходит что-

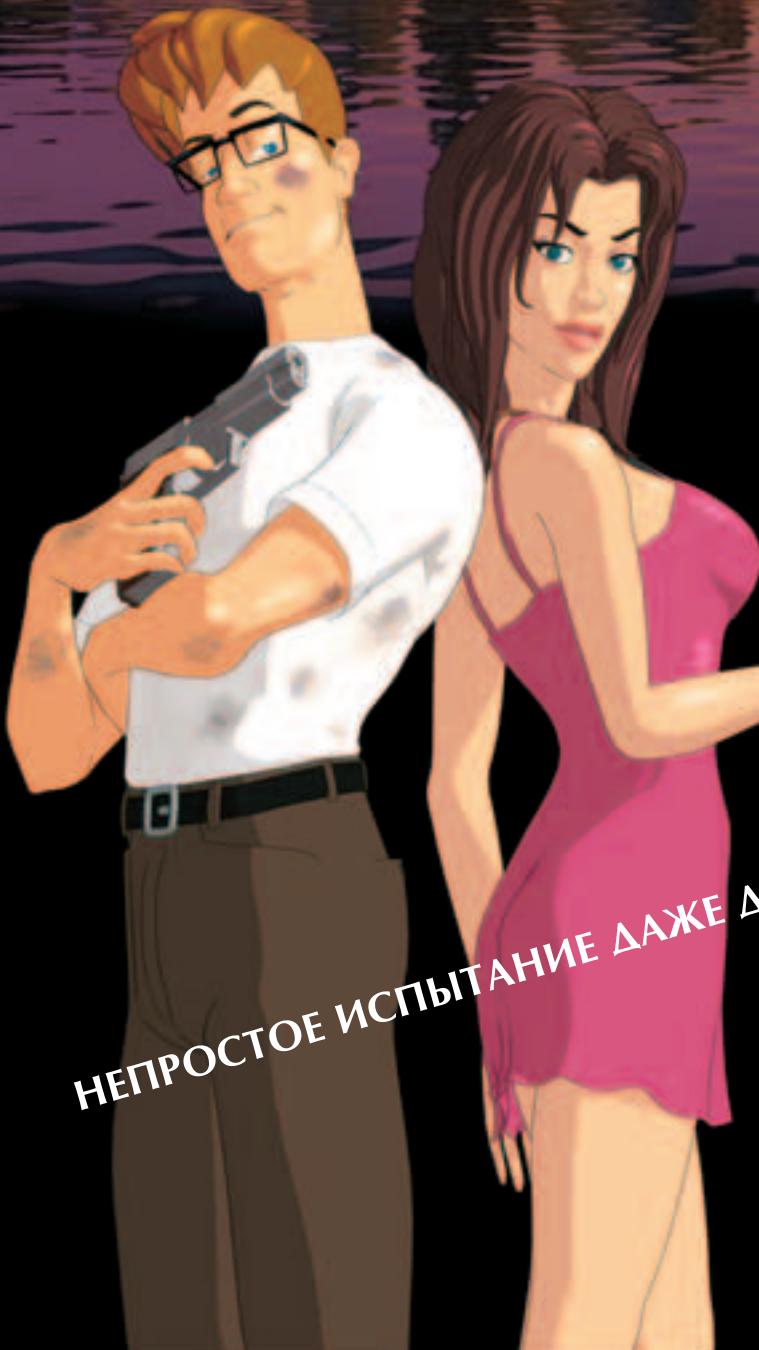


Эти цветочки никогда не были особенно добрыми. Но теперь они стали поистине ужасны. Мощная струя воды, направленная прямо в зубастую пасть, произведет нужный эффект.

добавилось немало новых – первым делом водная пушка, которую герой может использовать в качестве оружия или как средство передвижения. Добавились новые прыжки («вертолетный» и позволяющий карабкаться на стены домов), способность балансировать и раскачиваться на телеграфных проводах и еще масса крохотных нюансов, как раз и делающих из обычного платформера выдающуюся игру. Откладывайте денежки – золотой дождь суперхитов от Nintendo начинается!

# Runaway

## ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



НЕПРОСТОЕ ИСПЫТАНИЕ ДАЖЕ ДЛЯ АГЕНТА СЕКРЕТНОЙ СЛУЖБЫ...

Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно.

Вас ждут головокружительные сюрпризы! Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи.

- 3D мультипликационные персонажи
- Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM



PS2

IL82

schupik\_@mtu-net.ru

# GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

на диске  
VIDEO  
к номеруна диске  
SCREENS  
к номеру

В прошлом году на токийском автосалоне компания Sony анонсировала свою новую игру GT Concept 2002 Tokyo. Представляла она собой своеобразный add-on к GT3 A-Spec, демонстрировавший всем огромное количество машин, перенесенных со стендов японской автомобильной выставки. Официально этот проект не продавался за пределами Японии. Доработанный вариант – Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva – к моменту выхода этого номера появится в Европе.

Жанр: racing Издатель: SCEE Разработчик: Polyphony Digital Количество игроков: до 2

Онлайн: <http://www.scee.com/software/ps2games.jhtml?localeTitleId=1037782> Дата выхода: лето 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=C0F12085](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F12085)

**Н**ак можно догадаться из названия, Sony и Polyphony Digital добавили к машинам с токийского автосалона еще и новинки Женевы. Двигок и физическая модель останутся такими же, как и в GT3 A-Spec, зато все желающие смогут покататься на свежайших концепт-карах. Все машины перечислить невозможно, но вот некоторые «вкусные» экземпляры: Renault Clio Sport, Aston Martin Vanquish, Opel Speedster, S2000, Audi ABT TT, Volkswagen W12, Ford GT40... Присутствуют также и dream-

тальные авто. Если, к примеру, установить нужное время круга не получается, то можно включить функцию пейс-кара, который, выйдя на трассу, поможет найти оптимальную траекторию,



Дорогие тачки, сногшибательная графика и отличный экшн – все это GTC 2002 Tokyo-Geneva.

cars, подготовленные дизайнерами Polyphony Digital.

Сначала вам будет доступно несколько моделей машин и шесть трасс. При удачных выступлениях в тренировках и гонках в игре постепенно открываются все ос-

Быть может, перечислить невозможно, но вот некоторые «вкусные» экземпляры: Renault Clio Sport, Aston Martin Vanquish, Opel Speedster, S2000, Audi ABT TT, Volkswagen W12, Ford GT40.



Sony может гордиться: пожалуй, ни в одной гоночной игре нет такого количества автомобилей, как в различных Gran Turismo.

Выиграв гонку, вы сразу откроете несколько машин.

точку начала торможения перед поворотом.

Из гоночных режимов в Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva остались только два: single race и track license.

По словам разработчиков, в этой версии игры до реалистичного поведения машин на трассе еще далеко, но вот в следующих оно будет максимально приближено к реальному. Хотелось бы на это посмотреть, а то прямо как-то и не верится. Ну а пока с нетерпением будем ждать появления Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva. Больно уж хочется показаться на всех этих машинках!

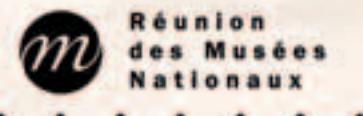
# Иерусалим

Иерусалим — вторая игра в романтической трилогии об Адриане Блейке, шотландском археологе, которого разгневанная богиня Иштар трижды обрекает на поиски его возлюбленной Софии в трех разных эпохах. Адриан спас Софию от гибели под пеплом Везувия в Помпеях. Теперь вам вместе с главным героем предстоит перенестись в XVI век, в Иерусалим, чтобы примирить представителей трех враждующих конфессий, спасти дочь паша Иерусалима и вновь чудесным образом обрести Софию.

## Особенности:

- захватывающее приключение на стыке различных культур, религий и традиций
- интригующий сюжет
- модель Иерусалима, представленная в игре, создавалась при участии Союза Национальных Музеев Франции
- энциклопедия, включенная в игру, позволяет познакомиться с историей и культурными памятниками Иерусалима
- фантастическая графика — фирменные технологии Arxel Tribe
- оригинальный саундтрек

[www.nival.com](http://www.nival.com)  
[games.1c.ru](http://games.1c.ru)  
[www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)





**Жанр:** racing  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** EA Sports  
**Количество игроков:** до 8  
**Онлайн:** <http://uk.pc.fl2002.phosworks.se>  
**Требования к компьютеру:**  
 РП 400, 128 МВ RAM,  
 500 МВ HDD,  
 3D-ускоритель (16 МВ)

# F1 2002

## БОЛЬШИЕ ГОНКИ

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10961](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10961)

Вот уже много лет разработчики гонок, посвященных Формуле-1, пытаются превзойти шедевры Великого Джейффа. Год от года выходят в свет очередные игры о Королевских Гонках. Эти игры появляются и исчезают, а серия Grand Prix Джейффа жива. Вот и Electronic Arts в конце девяностых также решила посягнуть на лавры Краммона и создала свою серию игр о F1. Перед нами очередная версия игры.

IL82

[schupik@mtu-net.ru](mailto:schupik@mtu-net.ru)

Несколько я помню, играть в F1 от EA я пытался лишь один раз – в 2000 году в ожидании GP3 купил себе F1 2000. Тогда я был со-



Великолепное ощущение скорости, правдоподобное управление, классный звук и действительно серьезно игровой процесс – серия F1 от Electronic Arts уже может соперничать с творениями Джейффа Краммона.

Непонятно, почему при столкновении со стеной машина летит назад, вытвояя совершенно дикие кульбаты в воздухе. К тому же разработчики в очередной раз забыли про настройки шасси.

вершенно разочарован – это была явно недоделанная игра, которая никак не могла сравниться с бессмертным GP2.

Очевидные преимущества серии F1 2002 – пилоты, команды и трассы нынешнего года – сразу выгод-

но отличает эту игру от игр серии GP, где обновления приходится искать в сети.

Перед выездом на трассу сначала посетим боксы, а там... разочарование – почему нельзя было сделать нормальные настойки шасси? Почему же они сильно напоминают настройки все того же аркадного NFS, где ползунком машины можно сделать резче, а прижимную силу больше или меньше?

7,5

### РЕЗЮМЕ:

Мне кажется, что еще пара лет – и серия F1 от Electronic Arts вполне может догнать Grand Prix 3 и Grand Prix 4, ибо год от года игра становится все лучше и лучше. Так держать, EA!



Ну ладно, хватит придицься, скопее на трассу. Я не верю в это! До чего же приятное впечатление оставляет поведение машины. Неужели у Electronic Arts получилось сделать реалистичную физическую модель? Видимо, да. В повороты машина входит правильно, как надо – до последнего держит траекторию, а потом резко начинает соскальзывать передними колесами, ну а если совсем не рассчитать со скоростью на входе, то заднюю ось резко срывает, и поймать ее практически невозможно. На выходе из поворота необходимо точно отрывать дроссель – если слишком сильно нажать



■ Новый участок трассы в Хоккенхайме сделал круг немножко короче, но ездить здесь гораздо интереснее.

**В повороты машина входит правильно, как надо – до последнего держит траекторию, а потом резко начинает соскальзывать передними колесами.**



■ Сильверстоун. Еще пара кругов – и горячий колумбийский парень отправит мой желтый Jordan в гравийную ловушку.



На сайте, посвященном F1 2002, было устроено голосование по поводу качества игры. Интересно, что все голосующие поделились ровно на три части – первые отметили, что игра великолепна, вторые остались равнодушными, ну а третьим игра совсем не понравилась. Бояюсь, что последние вообще не играли в эту игру, ибо сутки консультаций с техническими инженерами команд, комиссарами FIA, гонщиками не прошли даром – игра действительно заслуживает внимания.



■ Поведение машины на бордюре очень интересно – наезжая на камень, она начинает заныривать внутрь поворота.

**Не советую вам сдерживать позади себя Хуана-Пабло Монтойю – великий шанс закончить гонку на обочине вместе с неистовым колумбийцем.**

на педаль газа, заднюю ось также может сорвать в занос, который легко контролируется рулем. Вы когда-нибудь видели, как эффектно Михаэль Шумахер пускает болид в скольжение всеми четырьмя колесами? Так вот, в F1 2002, в отличие, кстати, от GP3, можно проделывать то же самое. На повторе получается очень красиво, а машина ведет себя очень реалистично.

Очень неплохо сделана озвучка, хотя разработчики забыли про эффектные взрывы, доносящиеся при переключении передач вниз, это ничуть не мешает наслаждаться пением восьмисот лошадей на максимальной скорости. Ну а до чего прекрасен звук при перегазовках в повороте, я просто не могу даже передать.

В гонке каждый соперник имеет свою особенную манеру ведения борьбы. Если, например, вы на

старте решили пройти Михаэля Шумахера, то чемпион мира сразу же жестко перекроет вам траекторию. Не советую вам сдерживать позади себя Хуана-Пабло Монтойю – великий шанс закончить гонку на обочине вместе с горячим колумбийцем, что, кстати, и произошло со мной в гонке на Сильверстоуне.

Пусть в игре все еще остаются небольшие недоделки, связанные с поведением машины на гравии, авариями, звуком, но по сравнению с общим впечатлением от игрового процесса – это мелочи, на которые просто можно не обращать внимания.



■ Из-за перепада высот передние колеса немного теряют сцепление, поэтому здесь приходится сильно отормаживаться.

щать внимания. Безусловно, EA выбрала правильный путь, и в скором времени, я думаю, они смогут если не превзойти, то, по крайней мере, догнать по качеству творения Джеффа Краммона. К сожалению, я пока не могу сравнивать F1 2002 с GP3, но вот с GP3 я бы поставил игру от EA в один ряд.

# Britney's Dance Beat

## ЛЕКАРСТВО ОТ ЦЕПЛЮТИА



Жанр: music Разработчик: Metro Graphics/Art  
Издатель: THQ Количество игроков: до 2  
Онлайн: <http://www.thq.com/games/MinisiteDefault.asp?UPC=46010>

на диске  
SCREENS  
к номеру

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10701](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10701)

THQ всегда славилась умением выпускать рас- чудесные уродливые иг- рища, худо-бедно под- крепленные какой-ни- будь лицензией и выез- жавшие именно за ее счет. На сей раз компания решилась извяять нату- ральный проект с участи- ем Бритни Спирс, который в любом случае принесет прибыль. Даже несмотря на то что популярность попстарши в данный мо- мент падает.

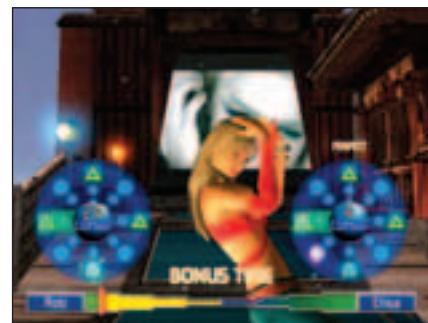
Александр Щербаков  
sherb@gameland.ru

**B**ritney's Dance Beat – это отнюдь не дебют Бритни в играх. Еще в то время, когда PlayStation 2 только-только вышла в Японии, некие веселые персоны из Jaleco изобразили развеселую танцульку Stepping Selection. За пределами Страны восходящего солнца так и не появившуюся. Там на заднем плане активно демонстрировались клипы с песенками Бритни, что, по всей вероятности, кто-то воспринимал «на ура».

Несмотря на свою направленность, Britney's Dance Beat – вполне приятная игра. Концепция полностью слизана с Bust-A-Groove – то



есть эдакий танцевальный фай- тинг. Реализация хоть и не фонтан, но и до дрожи не пробирает. Нужно же еще и принимать в расчет, что со- творили это все американцы, при- чем тесно сотрудничающие с THQ. И тот факт, что **Britney's Dance Beat** вполне качественная вещица – это в некотором роде подлинное чудо. Причем далеко не в первых.



Когда Бритни все-таки появляет- ся на танцполе, у слабонервных мо- жет случиться припадок.



Борис Романов говорит, что главный плюс – это Бритни Спирс. И он, в принципе, прав. Еще можно отметить вполне удобоваримый игровой процесс. Ну и, конечно, гениальную и, вероятно, концептуальную трэшевость варианта для GBA.



Борис Романов говорит, что главный минус – малое количество песен Бритни. Следует добавить, что игра еще и достаточно занудна и не особенно красива. Ну а про версию для GBA ничего сказать не можем. Просто слов не хватает.

6,0

### РЕЗЮМЕ:

Уцененный Bust-A-Groove с Бритни Спирс в главной роли. Кому нужно – тот купит. Что касается **Britney's Dance Beat** для GBA (о котором мы прожужжали вам все уши), то это блистательный трэш для избранных ценителей.

**Britney's Dance Beat** – это отнюдь не дебют Бритни в играх. Еще в то время, когда PlayStation 2 только-только вышла в Японии, некие веселые персонажи из Jaleco изобразили развеселую танцульку *Stepping Selection...*



■ Проблема кроется в том, что выступление ритма на кнопках вскоре весьма наскучивает.

Управлять Бритни нам позволяют только в версии для Game Boy Advance. В «старших» вариантах игры нам придется устраивать кривляния с помощью разнообразных предложенных персонажей. На них, правда, никто не смотрит. Когда выступаешь ритм на кнопках, смотришь только на ту часть экрана, где указано, что нужно делать. На все остальное внимания не обращаешь.

Бритни появляется только эпизодически. Зато клипы с ее участием всегда крутят на установленном на бэкграунде экране. Ну и играют соответствующие песни. Всего их пять: «...Baby One More Time», «Oops!...I Did It Again», «Stronger», «Overprotected» и «I'm a Slave 4 U».

■ Установленные на бэкграундах экраны выдают картинку очень даже хорошего качества.



## МНЕНИЕ ХУЛИГАНСКИХ ЭКСПЕРТОВ

### ДИАГНОЗ:

Вот тут братья наши меньшие из «СИ» попросили написать пару слов о BDB. Пишу, стало быть.

Во-первых, у Бритни Спирс задница не красивая, а даже где-то страшная и с целлюлитом. Я об этом заявляю, как игравший в игру.

Во-вторых, за нажиманием на кнопки красота игрового процесса пропадает. То есть ты так нажиманием занят, что смотреть на танцующие маны не успеваешь. Давиши-давиши, а персонаж твой дрыгается там, веселится – ни дать ни взять веселый паралитик.

В-третьих, торжественно выдаю мазу: игра на PC – редкостный инструмент для глумления. Все текстуры танцующих персонажей доступны и легко редактируемы, лежат в XXX:\program files\THQ\Britney\data. Я заменил раздугнутую морду одной танцовщицы фотографией PR-менеджера журнала «Хулиган». Он теперь успешно дрыгается в игре вместо нее. В данном амплуа у него очень рабочие губы – по крайней мере, в игре.

В-последних: ненавижу музыку Бритни. После сто пятой репетиции под «Ван Мо Тайм» захотелось съесть козинак и удавиться. Козинака не оказалось, и только это спасло меня от суицида. Пришлось купить водки. Впрочем, на музыку это нисколько не повлияло. Как оказалось, мерзкие мелодии настолько привязчивы, что выбросить их из головы нет никакой возможности. Остается одно – лечиться.

### РЕКОМЕНДАЦИИ ЛЕЧАЩЕГО ВРАЧА:

Slipknot – два раза в день по три трека, Doobie Jungle – один раз на ночь.

Игру – никому не показывать, лучше распилить и выбросить.

Мастурбацию на Бритни Спирс – прекратить немедленно и тоже никому не показывать. Заняться сексом с женщиной, съесть две ложки меда и луковицу. Тошнить.

По выздоровлению немедленно послушать Max Raabe's Orchestra и его миксы на Бритни – гарантируется стойкий иммунитет.

Холод, ГлавВред журнала «Хулиган»

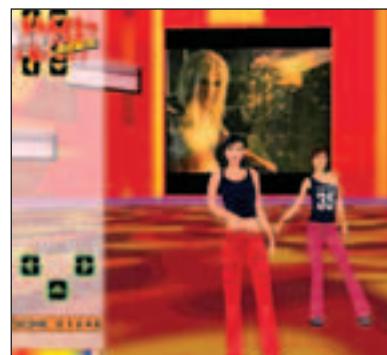
пять: «...Baby One More Time», «Oops!...I Did It Again», «Stronger», «Overprotected» и «I'm a Slave 4 U». По поводу подбора музыкального материала я могу сказать только то, что из предложенного списка можно слушать только две последние вещи. Все остальное же вполне может вызвать позывы к рвоте.

А теперь о главном. О варианте **Britney's Dance Beat** для Game Boy Advance. Мы долго думали, ставить ли ей отдельную оценку и, в конце концов, передумали. Что тут делать – абсолютно не понятно. С одной стороны, игра заслуживает единицы. С другой – это просто шедевральный трэш, который необходимо иметь в своей коллекции. Движения Бритни кошмарны –



■ Такой гениальной игры, как **Britney's Dance Beat** для GBA я, наверное, не видел никогда. Я просто рыдал, господа!

Бритни появляется только эпизодически. Зато клипы с ее участием всегда крутят на установленном на бэкграунде экране. Ну и играют соответствующие песни. Всего их пять: «...Baby One More Time», «Oops!...I Did It Again», «Stronger», «Overprotected» и «I'm a Slave 4 U».



■ Представьте себе, но PC-версия выглядит просто дико.

это просто натуральная пластилиновая ворона. Но главное – музыка. Представьте себе ремиксы (упомянутых выше песен) для... шарманки. Монструозно. Нужно слышать. Периодически это зверство прерывается сэмплами голоса Бритни, причем самыми гадкими и мазаточными. Смешно до невероятности. Причем данный вид смеха не сможет продлить вам жизнь. Просто от конского ржания вас сворачивает в трубочку и, падая под стол, вы можете сломать себе пяточку конечностей. Жуть.

Впрочем, **Britney's Dance Beat** для Game Boy Advance в чем-то даже революционна. Без дураков. Разработчики запихнули в картридж почти минуту мощного видео с великолепным звуком. Пройдете всю игру (как вариант – введите код) – посмотрите. Великолепно. И я не шучу.

# Zanzarah: The Hidden Portal

Небрежно окидываю взглядом разбросанные по рабочему столу скриншоты. Помешанная на сокровищах, египетских пирамидах и своей фигуре леди Лара Крофт. Обольстительная злодейка Элексис Синклер. Неимоверно сексуальная защитница планеты F.A.K.K.2. Джули Стрейн. А вот и голубоглазая Алиса, никогда не расстающаяся со своим окровавленным тексаком. Еще мгновение, и полные романтических воспоминаний фотки лежат в корзину. Похоже, я в очередной раз влюбился. Знакомьтесь, новую пассию зовут Эми, и она тоже не без странностей. Не жалеете заглянуть к ней в гости?

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF12082](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12082)

Анатолий Норенко  
spoiler@gameland.ru

#### В ГОСТИХ У СКАЗКИ

Из окон дома открывается угнетающий вид на безжизненную Темзу, а с улиц доносятся невнятный, а потому раздражающий зул проезжающих мимо машин. Затянутое серыми облаками небо находит свое отражение на ровной поверхности реки. Мы в Лондоне. Мечтательной девушке Эми безумно одиноко и скучно в мрачном индустриальном городе, и посему ее почти всегда можно застать за чтением фэнтезийной литературы. Вот и сейчас, удобно устроившись на кровати, она вместе с героями очередной книги отправилась в путешествие в неизведанные миры.



Внезапно монотонный стук чьих-то шагов нарушает тишину, и, сопровождаемый скрипом деревянной лестницы, стихает где-то на чердаке. В доставленном таинственным почтальоном сундуке Эми находит руну, которая переносит ее в совершенной иной мир, не похожий на реальный и оттого напоминающий прекрасный сон. Наша героиня оказалась здесь не случайно. Баланс вселенной, которая, кстати говоря, называется Zan-



■ В Тирадине, столице Занзы, всегда можно прикупить нужные снадобья и обменять золотые монеты на кристаллы, служащие валютой у гномов.

**Увлекательный игровой процесс, удачно совмещающий в себе adventure, action и RPG элементы, не затерялся в блестательном графическом исполнении. Да и к тому же, как можно отказать очаровашке Эми?**

**С недостатками в этой игре тухо. Их почти нет. Самых существенных всего два: отсутствие надежного путеводителя по обширной фэнтезийной вселенной, а также достающие своей назойливостью дикие феи.**



## FAIRY TALE



СЕРЕБРО СТРАНА ИГР

**Жанр:** action/adventure/RPG **Издатель:** THQ  
**Разработчик:** Funatics Development **Количество**  
**игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.zanzarah.com/>  
**Требования к компьютеру:** РИ 500, 64 МБ RAM,  
3D-ускоритель

zarah, нарушен, и теперь ее обитатели страдают от нападений обезумевших диких фей. Не сложно догадаться, на чьи хрупкие плечи пала участь пресечь происки коварных темных эльфов.

#### ПОЧТИ ПОКЕМОНЫ

Основная и самая зрелищная часть игры требует от вас детального исследования окружающего мира. Тут вам и болтовня с NPC, и получение от них заданий с последующим их выполнением, и сбор магических предметов, и, конечно же, продвижение по сюжетной линии к звездному финалу. Откровенно говоря, игра чересчур линейна, и побочных квестов в ней явно не достает, но главный козырь кроется в ролевой системе. Изюминка в том, что по ходу приключений Эми необходимо собирать фей. Вы наверняка сразу же вообразили себе невинных волшебниц с крылышками, но на самом деле создатели пошли гораздо дальше. Как вам в качестве спутника гриб-мухомор или, скажем, глазастый булыжник? А миниатюрный демон? Дело в том, что всех фей можно отнести к различным категориям, как то: природа, земля, вода, огонь, воздух и так

7,5

## РЕЗЮМЕ:

У немецкой студии Funatics Development получилась отличная приключенческая игра, которая по праву может считаться одной из лучших за всю историю жанра. Пропускать не рекомендуется ни в коем случае.

далее. Отсюда их внешняя индивидуальность и уж тем более различия в способностях, магических свойствах и используемых заклинаниях.

Первое предназначение подопечных Эми – защищать героиню от диких фей, которые поджидают ее в самых неожиданных местах. При встречах с ними действие переносится в астральный мир на небольшую арену, и игра превращается в своеобразный шутер от первого лица. Здесь победа достигается по большей части за счет вашей маневренности и меткости. Все, что нужно – стараться избегать атаки противника и самому осуществлять точные выстрелы. Если фея вышла из строя, ей на смену приходит другая из пяти имеющихся у Эми в распоряжении. За участие в поединках помощницы и по-



В крошечном рюкзачке нашей героини спрятана бездонная магическая сумка, которая и вмещает в себя весь инвентарь.



мощники нашей героини вознаграждаются очками опыта, которые служат критерием для повышения уровня и получения доступа к более мощным заклинаниям.

Пощадив противника и оставив ему совсем немного здоровья, вы можете поймать его в приготовленную заранее магическую сферу. Также никто не запрещает вам приобретать диковинных существ у встречающихся на пути торговцев и таким образом пополнять свою коллекцию. Правда, феи нужны не только для участия в поединках. При нали-

#### EASTER EGG

На диске с игрой создатели запрятали небольшое, но весьма забавное «пасхальное яйцо». Проиграйте неприметный файл Outtakes.mp3 – в нем собраны различные казусы, случившиеся при озвучке игры.



#### В НАЧАЛЕ БЫЛИ ВИКИНГИ

Немецкая компания Funatics Development зарекомендовала себя весьма удачными менеджмент-стратегиями Cultures: Discovery of Vinland и Cultures 2: The Gates of Asgard.

Изюминка в том, что по ходу приключений Эми необходимо собирать феи. Вы наверняка сразу же вообразили себе невинных волшебниц с крылышками, но на самом деле создатели пошли гораздо дальше.

чи соответствующих магических карт ваши подопечные открывают вам дорогу на недоступные ранее локации: например, они способны сдвинуть с пути каменную глыбу или убрать колючий кустарник.

Все это в совокупности, несомненно, делает игровой процесс небывало увлекательным. Однако зачастую приходится возвращаться на ранее исследованные территории в поисках пропущенного предмета и постоянно возникающие на пути дикие феи, отбирающие на себя по две-три драгоценные минуты, вполне способны раздражать. Другой не менее важный недостаток – отсутствие компаса и более-менее

детальной карты мира. Без этих обязательных гостей инвентаря любой искательницы приключений передвижение по однообразным лабиринтам пещер превращается в настоящую пытку.

#### КРАСОТА ПО-НЕМЕЦКИ

Прекрасное графическое исполнение делает игру еще более привлекательной. Разработчикам удалось создать невероятно роскошный фэнтезийный мир. Я давно не видел такого кропотливого отношения дизайнера к своей работе: вальяжно падающие на землю листья в лесу, еле-еле пробивающийся через широкие кроны деревьев солнечный свет, изумительной красоты водопады на висящих в воздухе островках, да все не перечислить. Одним словом, сплошная радость как для глаз, так

и для души. Придраться попросту не к чему. Подстать всему происходящему и звуковое оформление, которое на удивление точно передает атмосферу игры. А чего только стоит композиция, украшающая главное меню! Награда за лучший саундтрек 2002 года, я полагаю, ей обеспечена.

Funatics постарались на славу, создав по-настоящему интересную вселенную и удержав все аспекты игрового процесса на высшем уровне. Ну, и, в конце концов, на игровом небосклоне загорелась новая звездочка, имя которой – Эми. Искренне надеемся, что ей не сложно будет достичь статуса звезды.



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ  
ЦЕНТР  
**САВЕЛОВСКИЙ**

Тел. 784-7223, 784-72-26

**- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!**

На 20% дешевле, чем в магазинах

Мы ждем Вас с 10-00 до 20-00 без выходных  
м. "Савеловская", Сущевский Вал, д.5.  
(Из метро - направо по подземному переходу).

✓ Самые низкие цены.

✓ На площади 8000 кв.м.

✓ У нас торгуют более 200 фирм

✓ Широчайший выбор техники



# V-Rally 3

## ОБОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ



Жанр: racing Издатель: Infogrames

Разработчик: Eden Studios

Количество игроков: до 4 Онлайн: <http://www.v-rally.com/>

на диске  
SCREENS  
к номеру

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11878](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11878)

**Заявившая о себе еще в далеком 1997 году первая часть V-Rally по праву считается одним из лучших виртуальных ралли-симов своего времени. Стремясь утолить жажду скорости, обуявшую всех владельцев PlayStation, первые две части V-Rally придерживались исключительно безбашенного аркадного стиля. Теперь же, с переходом на платформу нового поколения команда французских разработчиков из Eden Studios осмелилась сделать шаг в сторону реалистичных и, главное, полноценных симуляторов раллийных гонок. Какая судьба ждет игру, изменившую имиджу серии V-Rally? Давайте разберемся.**

Анатолий Норенко

[spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)

**И**з всех игровых режимов нам предлагают уже хорошо знакомые и порядком привычные Time Attack и Challenge, а также куда более интересный карьерный V-Rally. Последний, собственно, готов предложить нам пройти (или скорее проехать) полный взлетов и переворотов путь к вершине славы.

Вначале мы должны ввести свое имя, указать национальность и даже выбрать внешность, чтобы потом уже наверняка примерить на себя костюм раллийного гонщика. После недолгой возни со своим виртуальным воплощением нам предстоит подыскать себе спонсора и продемонстрировать свое

(не)умение крутить барабанкой. Если квалификация будет пройдена успешно, и мы сумеем доказать свой профессионализм, нас в итоге примут в команду.

Останавливаться на достигнутом никто не позволит, и придется до последней капли бензина в баке завоевывать уважение других почетных гонщиков и компаний. Выберите свою команду на лидирующие позиции, и спонсоры сами начнут преследовать вас, заваливая ваш e-mail заманчивыми предложениями. Стоит только сбиться с верного пути и заработать дур-



Жаль, что в статике не передать всей красоты.

**Все модели автомобилей выполнены на пятерку с плюсом, причем как снаружи, так и изнутри. Даже заглянув под капот, вы не останетесь разочарованными, и все благодаря потрясающему уровню детализации.**

Для любого гоночного симулятора важна физическая модель. Здесь с этим все в порядке.

Кроме того – грамотный дизайн трасс, идеально выполненные модели машин и великолепная графика.

Некоторые звуковые эффекты никак нельзя назвать реалистичными. Но больше всего расстроило то, что создатели забыли позаботиться о многопользовательской игре. Больше придраться, в принципе, не к чему.

8,0

### РЕЗЮМЕ:

Перед вами лучший раллийный симулятор для PS2, сочетающий в себе правдоподобную физическую модель, прекрасное графическое исполнение, и к тому же почти лишенный недостатков. Must buy для всех ценителей жанра.



ную репутацию водилы-неудачники, как вы навсегда окажетесь в грязи посреди проселочной дороги у своего разбитого корыта. Все, как в жизни, и это несомненный плюс **V-Rally 3**.

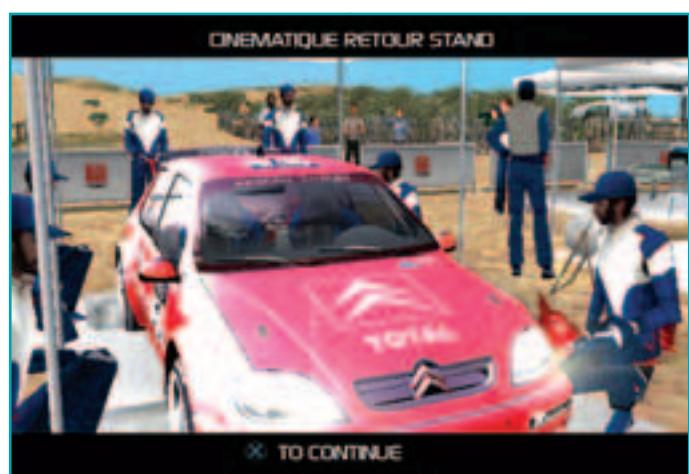
Сами заезды реализованы на высшем уровне, причем сразу видно, что склон в сторону серьезных симуляторов не пошел игре во вред. Физическая модель крайне правдоподобна и позволяет очень точно прочувствовать поведение машины на дороге. Не побоюсь отметить, что даже в *Gran Turismo 3 A-Spec*, в которой также были представлены раллийные соревнования, внедорож-



Обратите внимание на следы от снега на корпусе машины.

ники не были столь покорны. Одно единственное замечание относится к просто невероятным кульбитам, которые автомобили способны совершать в полете. Хотя акробатические трюки и смотрятся весьма зрелищно, здесь с ними явно переборщили.

Машины, которые вы встретите в **V-Rally 3**, действительно существуют в нашей с вами жизни. Выглядят в окно – они где-то там. Среди



Физическая модель позволяет очень точно прочувствовать поведение машины на дороге. Даже в *Gran Turismo 3 A-Spec*, в которой также были представлены раллийные соревнования, доступные нам машины не были столь покорны.



лицензированных автомобилей засветились такие красавицы, как Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evo 7, Citroen Xsara и Fiat Punto. Все модели выполнены на пятерку с плюсом, причем как снаружи, так и изнутри. Даже заглянув под капот, вы не останетесь разочарованными, и все благодаря потрясающему уровню детали-

зации. Еще бы, ведь на каждую машину было потрачено порядка 16.000 полигонов. Кстати, в той же *Gran Turismo 3* (и здесь нам не избежать сравнения) практически идеально выполненные авто содержали на порядок меньше затейных многоугольников. Различных настроек представлена целая куча, так что все любители поэкспериментировать найдут в игре обширное поле для своей творческой деятельности.

Модель повреждений заслуживает отдельных похвал, так как после финиша автомобили становятся просто неузнаваемыми. В ходе жаркого заезда может разбиться стекло, отлететь дверь, отвалиться бампер, но все это лишь малая толика того, что обычно случается в погоне за славой.

Один сезон сменяется другим, и играющему открывается доступ к новым трассам и бонусным автомобилям. Захрапеть от скуки не удастся хотя бы из-за постоянно меняющейся окружающей обстановки. Соревнования проходят в Германии, Великобритании, Франции, Финляндии, Швеции и Кении, и 24 трассы, расположенные на территории этих стран, способны похвастаться небывалым разнообразием пейзажей. В Англии обочины проселочных дорог густо усеяны пожелтевшими деревьями, а опавшая листва так и норовит выскочить из-под колес. Заснеженные трассы представляют собой особую прелест, вспомнить хотя

В салоне можно разглядеть самого себя на пару с ассистентом.

В перерывах между заездами вы можете даже поболтать с наставником своей команды.

бы снежинки, которые пытаются составить самые нелепые узоры на лобовом стекле. Самый потрясающий эффект – слепящее глаза солнце. Но, конечно, только днем и в ясную погоду. Время суток и погодные условия также варьируются, представляя знакомые вам трассы в совершенно ином и порой более интересном виде.

Безусловно, первое, что бросается в **V-Rally 3** в глаза, – сногшибательная графика. Создатели постарались на славу, и их движок *Twilight* задействует мощности консоли на все сто. К сожалению, ни одному скриншоту не удастся передать всей красоты игры в движении. Звуковые эффекты немного подкачали, в особенности несколько неестественный, ежели желаете, искусственный гул ревущих моторов. В остальном же все не так плохо, начиная с грамотно подобранным музикального сопровождения и заканчивая ассистентом-штурманом, комментирующим



Так устроен наш рабочий стол. Проверим почту?

сложные участки трассы да дающим разного рода наставления.

Самое большое упущение со стороны разработчиков – отсутствие нормального мультиплеера. Погнать не получится даже в split-screen. Просто потому, что разделить экран пополам никто не постарался. Померяться силами с друзьями можно, только принимая поочередное участие в гонках в режимах Time Attack и Challenge.

Несмотря на ряд небольших недостатков, виновника сегодняшнего обзора явно претендует на звание лучшего раллийного симулятора для PS2. Отложите в сторону *World Rally Championship*, постоянно придется придется даже Xbox с ее *Rallisport Challenge* – **V-Rally 3** достойный конкурент обеих вышеупомянутых игр. 



# V-Rally 3

## С ВЕТЕРКОМ!



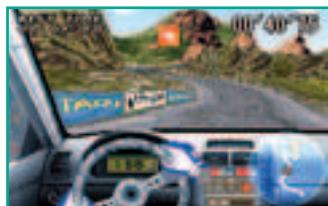
**Жанр:** racing **Издатель:** Infogrames  
**Разработчик:** Atari **Количество игроков:** до 2  
**Онлайн:** <http://www.atari.com/>  
**Дата выхода:** июль 2002 года (Европа)

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11507](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11507)

Infogrames, скрывающаяся под свежеприобретенным брендом Atari, рекламировала портативную версию V-Rally 3 как новое слово в истории Game Boy Advance, не меньше. За несколько месяцев до релиза первая по-настоящему трехмерная игра для карманный 32-битки предстала перед нами в сети в виде набора сногшибательных скриншотов, и многие издания (в том числе «СИ») тут же записали ее в список самых многообещающих GBA-игр нынешнего года.

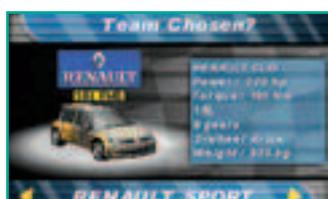
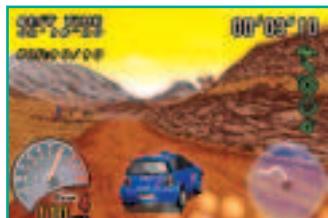
Валерий «А.Купер» Корнеев  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

Мы не ошиблись. Infogrames/Atari даже не думали вводить кого-то в заблуждение: V-Rally 3 честно трехмерная игра. Сделанная на революционном для GBA движке V3D, она оказалась очень даже солидной и приятной раллийной гонкой. Авторы кода, французы Фернандо Велез (Fernando Velez) и Жильом Дюбайя (Guillaume Dubail), умудрились выжать из работающего на частоте 16 MHz RISC-процессора GBA картинку, состоящую из нескольких сотен текстурированных полигонов в 256 цветах, с постоянной



Перчатки Человека-невидимки на руле – инфернальное рядом!

Изображение, хоть и не дотягивает до уровня первых игр серии на PS one, очень похоже на Road Rash для 3DO.



частотой обновления графики 20 кадров в секунду. В памяти картриджа хранится сотня текстур, оживляющих два десятка различных трасс, проложенных по всему миру – от заснеженной Швеции до пропаленной зноем Северной Африки. Изображение, хоть и не дотягивает до уровня пер-



вых игр серии на PS one, очень похоже на Road Rash для 3DO. Помните, там тоже были масштабируемые спрайтовые модели средств передвижения и отдельные детали пейзажа, наложенные на полигонный трехмерный фон? Согласитесь, приятно погонять на крохотной системе игру, графическое исполнение которой еще в середине девяностых могли обеспечить только приставки ценой в несколько сот угрюмых енотов!

Соревнования разделены на четыре основных режима: V-Rally (классическая гоночная карьера с прохождением чемпионата, накапливанием очков, кропотливой настройкой и модернизацией машины), Time Trial (заезды на время), V-Rally Cross (специально для тех, кто скучает на трассе в одиночестве – куча-мала из четырех автомобилей) и multiplayer для двух игроков (понадобится link-кабель и два картриджа с игрой). Многие режимы состоят из подразделов – ре-



музыкальных и «ритмических» игр сейчас плодится хоть и не великое множество, но достаточно, чтобы публика стала относиться к ним привередливо. Вторая часть PaRappa the Rapper для PS2 оказалась бледным подобием оригинала, и все из-за вяловатой музыки и вымученных шуток. Другое дело – Gitaroo Man, стоны восхищения которым уж год как доносятся что из Японии, что из Штатов. Недавно этот музыкальный боевик (не в смысле action, а в значении «гитарное рубилово») появился в старушке-Европе.

Валерий «А.Купер» Корнеев  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

Очего Gitaroo Man так расхваливают критики и уже успевшие приобщиться игроки? Это новое слово в жанре, долгожданное развитие игрового процесса, продвижение вперед по сравнению с не менявшейся годами схемой «слушаем музыку и жмем правильные кнопочки, точно воспроизведя услышанное». Тут вам не летаргически-неизменный PaRappa. Тут все по-другому: Коеи (Коеи, эти мастера высоколобых исторических стратегий!) устроили маленьку музыкально-игровую революцию.

Гитарный ураган от iNiS устроен в виде файтинга один-на-один, с линейками энергии, явным делением на атакующие и защитные приемы. Защита выглядит традиционно: при нажатии четырех «геометрических» кнопок Dual Shock ваш персонаж пытается попасть по соответствующим маркерам, пролетающим через центр экрана. Видели уже такое. С атаками все устроено хитрее: на специальной вертящейся и изгибающейся линейке Trace Line появляются оранжевые «колбаски» Phase Bars – чтобы заставить их зазву-

Очень солидная по рамкам портативной приставки трехмерная графика, разнообразие режимов, в том числе – возможность соревноваться вдвое.

Упрощенный по сравнению со «взрослой» версией геймплей, раздражающий рев мотора и минимальные звуковые эффекты.

7,0

### РЕЗЮМЕ:

Настолько хороша, насколько хороша может быть гоночная игра на GBA. Простенько, приятно глазу, захватывает крепко и надолго.

# Gitaroo Man

на диске  
SCREENS  
к номеру

## ГИТАРИЗМ!



Жанр: music Издатель: Koei Разработчик: iNiS  
Количество игроков: 2 Онлайн: <http://www.koegames.com>  
Дата выхода: 20 июня 2002 года (Европа)

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF12103](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12103)



■ Защищать город от инопланетян – это вам не в тапки сморкаться!

чать, нужно повторить их изгибы с помощью аналоговой рукоятки и зажать кнопку в зависимости от продолжительности того или иного риффа. На словах это проще вяленой белки, а вот на деле... На деле

Phase Bars упорно выются по экрану с угрожающей скоростью один за другим – и потребуется недожинная реакция, чтобы выдать загигательную аранжировку вместо сбивающегося тренчканья и завываний обиженного инструмента. В качестве поблажки учитывается небольшая погрешность при верче-

■ В конце этапа можно выдать сногшибательный «запил»!



Стильный внешний вид, сногшибательный саундтрек, уникальные нововведения в игровом процессе. Еще тут очень клевая собака – помощник главного героя.

Высокий уровень сложности – игра по трудности прохождения вполне сравнима с нечеловечески сложной Space Channel 5 Part 2. Впрочем, с приходом опыта...

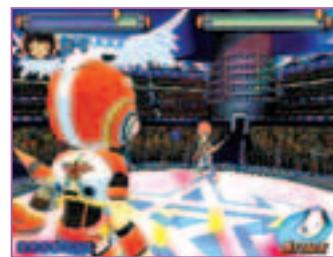
7,5

## РЕЗЮМЕ:

Редкий самородок, который просто обязан пополнить коллекции фэнов жанра, да и не только их – Gitaroo Man своим драйвом способна «зацепить» даже игроков-казуалов.

нии аналоговой ручкой: отклонение от идеала на несколько градусов простительно. Гитаристы, в совершенстве освоившие обычные режимы, смогут опробовать Hard Mode, где любая ошибка укорачивает шкалу вашего здоровья, а при прохождении игры объявится режим Master – с совершенно новой Trace Line и последовательностью вражеских атак. Лабать – не перелабать, однозначно.

Какой здесь звук! Что-то похожее было только в UmJammer Lammy для PS one, мистическим образом до России не добралась. Десять уровней, десять совершенно раз-



■ Дуэль на заполненном зрителями стадионе!

ных стилей гитарной музыки: рок, гранж, спид-метал, рэгги/даб, фламенко, даже приблудный драм'н'басс затесался. Подружить PS2 с хорошей стереосистемой, выкрутить звук на полную, врубить Gitaroo Man – и соседи возлюбят вас раз и навсегда. Игра – ушераздирающая, в самом лучшем смысле слова! Сюжет подстать, естественно, безбашенному саундтреку: главному герою, мямле и неудачнику по кличке U-1 (прям в духе 2D, солиста Gorillaz) судьба уготовила роль освободителя родной планеты Gitaroo от злодея Zowie. Сам-то U-1 бы ни за что не стал ввязываться в гитарные баталии, если бы не его решительная полумеханическая собачка Puma AC30, таскающая незадачливого спасителя мира за собой на коротком поводке. Попутно преследуется ворох всяких шкурных и романтических интересов, суть которых раскрывается в диалогах (перекличках) с кучей других, ничуть не менее ударившихся геев. Без вопросов, Gitaroo Man – новое слово, вогль, аккорд в застолившемся мирке музыкальных игр. Не пропустите.



# Delta Force: Task Force Dagger

## Многозадачный кинжал



Жанр: 3D-action Издатель: Novalogic Разработчик: Zombie Studios  
Количество игроков: до 16 Онлайн: <http://www.novalogic.com/games/DFTFD/>  
Требования к компьютеру: РП 233, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11898](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11898)

Компании Novalogic надо бы задуматься о сотрудничестве с CNN. Судя по тому, как оперативно они изготовили очередной продукт из серии Delta Force, посвященный американской операции в Афганистане, у подобного партнерства может быть большое будущее.

Шэйн Трейси

sommenel@hotbox.ru

Delta Force: Task Force Dagger по сути не является полноценной игрой. Это add-on к Delta Force Land Warrior, включающий в себя 25 миссий, 30 видов оружия, в том числе 17 новых, и 10 свежих мультиплеерных карт. Как уже было сказано выше, действие происходит в Афганистане во время операции Enduring Freedom. Кроме американцев, в ней участвуют также британцы, канадцы и австралийцы – этот факт повлиял на список персонажей, куда добавлено три новых нации, и теперь вы сможете сами провести сравнительное исследование боеспособности спецназа той или иной страны.



«Мы уже не встречались сегодня?..

Количество миссий в Delta Force: Task Force Dagger не повредило качеству их сценариев: читая меню Quick Missions с кратким изложением заданий, с удовольствием выбираешь, что хотелось бы пройти прямо сейчас, а что оставить «на сладкое». Ассортимент разнообразный, от спасения французского журналиста или похищения секретных документов до уничтожения СКАДов или самолетов. Наличествует и ложка дегтя: если вы выберете кампанию, то окажетесь в том же самом наборе миссий в заданной последовательности. На мой взгляд, интереснее все же само-



Самолеты расстреливаются как с пары ракет, так и с пары очередей.

стоятельно выстраивать порядок заданий, чем проходить псевдолинейную игру. Если добавить к Quick Missions еще и выбор из 10 персонажей, получится весьма достойный набор экспериментатора.

Delta Force: Task Force Dagger нередко называют симулятором. Сама Novalogic этого термина не употребляет, однако подчеркивает реалистичность игры – как в плане заданий, так и оружия, и мест действия. Вот тут у меня появляются некоторые сомнения. Нет, насчет самих операций возражений нет. Но неужели злобные талибы и правда поджидали, пока противник подойдет поближе и устроится поудобнее для качественного хэд-



Обратите внимание: все враги одноглазые! Может, поэтому они так паршиво стреляют?..

шота, а в случае, если он промахнется, начинали неторопливо прогуливаться по местности? Нет, они, конечно, стреляют (и даже попадают иногда), но это бывает так редко, что хочется поздравлять каждого врага с удачным выстрелом и дарить ему плюшевого зайца. Хэдшот-не хэдшот – как правило, хватает максимум двух попаданий. Играет весело и легко – настолько легко, что порой становится скучно. Радуют предсмертные вопли врагов (здесь реализма хватает), не радует отсутствие каких-либо следов повреждений на трупах.

Еще один камешек в огороде создателей игры: звучание оружия годится для игрушечных солдатиков, но никак не для заявленного уровня симуляции. Все какое-то ненастоящее и несерьезное. И, разумеется, главная беда игры, созданной по мотивам горячих новостных сводок – графика. Бедность текстур соответствует уровню жизни в Афганистане, несмотря на заверения Novalogic, что движок Land Warrior был улучшен. Увы, 5 кустов и 4 ели на квадратный километр не смогли прикрыть желания авторов игры заработать на горячей теме, пока та не остыла.



Разнообразие миссий, оружия и персонажей, актуальность сюжета. Честный add-on для поклонников серии Delta Force, неплохое развлечение для тех, кто с ней еще не знаком. Как всегда, достойный multiplayer.

Примитивный AI обеспечивает такое сомнительное качество, как легкость прохождения игры, заявленный реализм весьма преувеличен, плюс (то есть минус) напрочь устаревшая графика.

6,5

### РЕЗЮМЕ:

Для влюбленных в ко... то бишь, в Delta Force игра станет приятным подарком, но остальные могут разочароваться. Однако если не ждать многое и расслабиться, удовольствие на несколько вечеров вы получите.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

# Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ  
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»



Масштабные военные сражения  
Мощный редактор миссий и кампаний  
Более 20 видов кораблей  
Более 25 сценариев для  
многопользовательской игры  
Красочные спецэффекты

1C  
ФИРМА «1С»



ЖДИТЕ ВЕСНОЙ

# Michael Schumacher Racing World Kart 2002

на диске  
SCREENS  
к номеру

## ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ КАРТИНГИСТУ ЗИМОЙ?



Жанр: racing Издатель: JoWooD Разработчик: Paraworld Games/Terratools

Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.msracingworld.com>

Требования к компьютеру: РПЦ 450, 64 MB RAM, 380 MB HDD, 3D-ускоритель (16 MB)

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF12084](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12084)

**На прилавках магазинов появилась редкая игра, посвященная картингу, причем сделанная при поддержке четырехкратного чемпиона мира Михаэля Шумахера, а точнее с разрешения его огромной финансовой империи, управляет которой его менеджер Вилле Вебер.**

IL82

[schupik\\_@mtu-net.ru](mailto:schupik_@mtu-net.ru)

**И** так, игра начинается с очень красивого видео, в котором через каждые пять секунд показывают очень доволное лицо Михаэля, снисходительно взирающего на все происходящее.

**Карт в поворотах лучше не срывать в занос – уж слишком нереалистичным он получается.**



**Болельщики в этой игре – всего лишь статичные рисунки, к тому же, естественно, абсолютно плоские.**



**Определенно, Michael Schumacher Racing World Kart 2002 – очень странная игра.**

В игре предусмотрено три класса машин, с самого начала вам будет доступен лишь 200-кубовый про-

**С самого начала будет доступен лишь 200-кубовый прокатный карт, который с трудом передвигается по трассе.**

катный карт, который с трудом передвигается по трассе, ну а в горку и вовсе не едет. Остальные классы картов, ICA и FSA, едут достаточно быстро, причем с последним уже тяжело справиться. Существует три типа игры – тренировка, time trial, где нужно на время проехать три круга, и гонка. В каждом этом пункте вам придется выиграть либо показать лучшее время, чтобы стал

листично, но стоит сорвать карт, как от реалистичности не остается и следа. Я так и не понял, по какому принципу карт уходит в занос. Наверное, сказалось отсутствие бюджета, что не позволило создать грамотную физическую модель. Кстати, почему-то в соревнованиях участвуют всего шесть машин, а гонка при этом длится только 3 круга. Чудеса, да и только...



**Очень интересная игра в плане вида гонок – давно нам не попадались симуляторы картинга. Неплохая графика и интересные трассы, которых в игре 16. Очень здорово сделаны закрытые треки.**

**Карт управляется невнятно, очень нечетко проработан момент срыва шасси в занос – ведь именно так картингисты входят в крутые повороты. Никогда не видел, чтобы на старт выходило всего шесть гонщиков.**



6,0

### РЕЗЮМЕ:

Неплохая игра, но вот только скромный бюджет не позволил до конца проработать поведение карт на трассе, которое порой просто вызывает недоумение. Не помешало бы большее количество кругов в гонке и картов на старте.

# ЭСКАДРА СМЕРТИ

DESTROYER <sup>TM</sup>  
COMMAND

WWII NAVAL COMBAT SIMULATION



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru) Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru) Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

Новый  
диск  
[www.nd.ru](http://www.nd.ru)

SSI

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

(c) 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

# Magic: the Gathering Online

## АСМЫСЛР



Жанр: Logic Издатель: Wizards of the Coast  
Разработчик: Leaping Lizard Software Inc.  
Онлайн: <http://www.mtgonline.org/>  
Требования к компьютеру: РП 333, 64 МВ RAM

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10453](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10453)

**Миллионы людей по всему миру любят эту игру. С выходом в онлайн знаменитая карточная игра приобретет еще больше фанатов, и, скорее всего, огромное число противников. Рассказывать об MtG дело неблагодарное, и я просто опишу кратчайший путь в MtGO и выскажу свое мнение о том, стоит ли овчинка выделки.**

Константин Шаврук

[stargege@gameland.ru](mailto:stargege@gameland.ru)

Виктор Перестукин

[perestukin@gameland.ru](mailto:perestukin@gameland.ru)

**С**качав игру (свободно и легально – 300 МВ в архиве) или купив CD, установив ее на жесткий диск, вы попадете на главный игровой экран, где появится основная форма для входа в игру. Над ней будет несколько закладок. Если вы не хотите купить себе регистрацию, а просто решили посмотреть, что из себя представляет MtGO, вам нужно попробовать режим Free Trial. На экране Sign In выберите закладку Free Trial и смело жмите Try it! Вы попадете в игровую комнату наподобие Practice Games. Здесь вы сможете сыграть против других игроков, используя бесплатную тематическую колоду Seventh Edition. Как только вы наиграетесь в бесплатном режиме, жмите Log Off, чтобы вернуться к Sign In-экрану.

Чтобы зарегистрироваться и получить доступ ко всем возможностям MtGO, выберите опцию New Account. Ваш браузер откроет



■ Коллекция карт – вы можете показывать ее другим игрокам и обмениваться с ними.

Magic: the Gathering Online Store. Когда окажетесь на месте, нажмите на click here под Creating a New Account. Далее следуйте указаниям сайта, и вы получите свой экаунт MtGO. Во время процедуры регистрации вы должны: подтвердить восемнадцатилетние, ввести номер своей кредитной карточки (если у вас нет этого чуда, то советую вам заглянуть в ближайший банк, где оформляют карточки Virtual, которые стоят не-

дорого и незаменимы для тех, кто играет в сетевые игры), подписатьсь под License Agreement и Code of Conduct и выбрать себе имя. Да, чуть не забыл – регистрация обойдется в \$9.99 (если вы взяли коробку, тогда вам необходимо ввести ключ, и денег с вас не снимут). Как только вы зарегистрируетесь, в письме вместе с паролем вы получите купон на \$9.99, которые можно потратить в Magic: the Gathering Online Store на карты.



■ Типичный игровой стол для дуэли 1 на 1. Победа уже не за горами!

Впрочем, вас никто не заставляет сразу же что-либо покупать. Более того, я бы не рекомендовал вам этого делать пока. Даже если вы знакомы с понятиями upkeep, cost, mana, я все же советую сначала почувствовать вкус игры, прежде чем начинать швыряться баксами, приобретая виртуальные карты.

Данную версию MtG я мог бы посоветовать тем, кто всегда хотел насладиться миром карточной магии, но страдал хроническим недостатком времени или жуткой ленью. Ведь при помощи MtGO вы можете играть, не выходя из дома. Тем же, кто привык проводить целые дни в клубах, ожидая прихода друзей, я думаю, игра не понравится.



Не нужно таскаться в клуб, чтобы поиграть. Никто не вытащит у тебя из кармана твою драгоценную колоду, пока ты договариваешься об игре.



Большой размер клиентской части (600 МВ), которая с выходом обновлений только увеличится. Психологический дискомфорт от осознания того, что тратишь деньги на виртуальные, а не бумажные карты. Также грустно, что не видишь соперника в лицо.

6,0

## РЕЗЮМЕ:

Великолепно перенесенная в сеть MtG. Которая обязательно понравится тем, кто всегда хотел познакомиться с миром «Магии», но у кого не было времени на многочасовое сидение в клубах, и, возможно, тем нынешним игрокам, кто хочет увеличить количество своих противников.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

1С  
ФИРМА «1С»



Гонки



© ФИРМА «1С», © CREAT Studio

Самые популярные программы для домашних компьютеров  
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

# Crazy Taxi

на диске  
SCREENS  
к номеру

## ШАШЕЧНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ



Жанр: racing/action Издатель: Sega Разработчик: Hitmaker  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.crazytaxi.com>  
Требования к компьютеру: РП 600, 128 MB RAM

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF6549](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6549)

В Crazy Taxi играли почти все. Ну а если не играли, то уж наверняка видели. Например, в виде нашумевшего порта для Dreamcast, ставшего в свое время настоящим хитом. И вот наконец, безумная раздолбайская Crazy Taxi добралась и до PC.

Кирилл Кутырев  
kir@gameland.ru

Идея проста: вы – наикрутейший таксист на стильной машине, блуждаете по городу Сан-Франциско и выполняете свои прямые обязанности. Они заключаются в: поиске клиента, как можно более быстрой доставке его до места назначения, высадке и получении своих денег. Никакого сюжета, никаких уровней – аркада чистой воды. Идеально подходит для залов игровых автоматов.

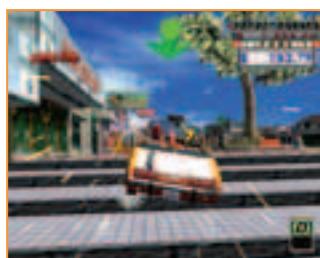
Гонкой этот процесс назвать тоже сложно. Красный свет, встречная полоса, визг бегущих прохожих, трамплины и бешеная скорость – полная свобода и никаких ограничений.

Красный свет, встречная полоса, визг бегущих прохожих, трамплины и бешеная скорость – полная свобода и никаких ограничений. О физике машин говорить вообще не приходится. Вы можете на полном ходу влететь в грузовик и ни чуть не потерять скорость.



Великолепный саундтрек от The Offspring и Bad Religion. Простое интуитивное управление, незамысловатый и за счет этого затягивающий игровой процесс. Яркие краски и атмосфера праздника.

Как ни крути, а игра все-таки подустарела и уже не способна вызвать такого ажиотажа, как раньше. Кроме того, через некоторое время она сильно приедается, даже несмотря на всю свою ненавязчивость.



Машина попала не под обстак, а под скорую руку людей, отвечающих за спецэффекты.

Скверная прорисовка пассажиров – один из немногих недостатков этой игры.



6,5

### РЕЗЮМЕ:

Динамичная, красочная и абсолютно бессмысленная игра – то что нужно, если вам захотелось немного развлечься. Хорошая, но несколько занудная аркада, которую неплохо бы увидеть тем, кто еще не успел с ней познакомиться.



ченый. О физике машин говорить вообще не приходится. Вы можете на полном ходу влететь в грузовик и ничуть не потерять скорость.

Графика в Crazy Taxi отменная, хотя и совсем недалеко ушедшая вперед от своего приставочного аналога. Из-за возросшего разрешения машины чуть более четко прорисованы, ландшафт и модели чуть более сглажены. Но каких-то кардинальных изменений, как и следовало ожидать, нет. Хотя нужны ли они? Ведь в версии для Dreamcast и PlayStation 2 игра в любом случае смотрелась здорово. Да и сейчас смотрится – несмотря даже на возраст.

Отдельно стоит отметить саундтрек Crazy Taxi, о котором достаточно много говорили еще когда игра была в разработке. В конце концов, ведь в его записи приняли участие The Offspring и Bad Religion.

В итоге, несмотря на все ее однообразие, Crazy Taxi – абсолютный хит. Хотя бы потому, что товарищи разработчики не очень любят делать подобные игры на PC. Правда, логика в этом определенно есть: аркада – это, как ни крути, скорее приставочный жанр.



# Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro

## НА ПОСОШОК



Жанр: fighting Издатель: Capcom Разработчик: Capcom/Playmore Количество игроков: до 2  
Онлайн: <http://www.capcom.com/>



[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF12099](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12099)

**Capcom решила не упускать возможность стрясти еще немного денег с обладателей PS one, а потому решилась на портирование Capcom vs SNK на порядком заезженную приставку. Чем, надо сказать, даже ухитрилась порадовать ее обладателей.**

Александр Щербаков  
sherb@gameland.ru

**О**братите внимание на то, что переносом игры на PS one занималась не кто-нибудь, а Playmore, осколок самой SNK.

Вообще постарались наши любимые «почти корейцы» неплохо, так что **Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro** смотрится достойно, несмотря на не самые впечатляющие ресурсы консоли, на которой он появился. Понятно, что анимация двухмерных файтингов на PS one в любом случае не может очень уж радовать. Но быть вполне пристойной и не акцентировать внимание на своей недоработанности – это пожалуйста. Что и подтверждает рецензируемая игра.

■ Выбрав Capcom Groove или SNK Groove, вы определяетесь с тем, какую линейку суперударов вы хотите использовать.



тельные режимы, среди которых выделяется Colour Edit Mode. Редактирование цветов одежды и кожи персонажей – штука довольно веселая (и очень простая), хотя и выдающая порой поистине монструозные результаты.

Ценна **Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro** еще и тем, что это,

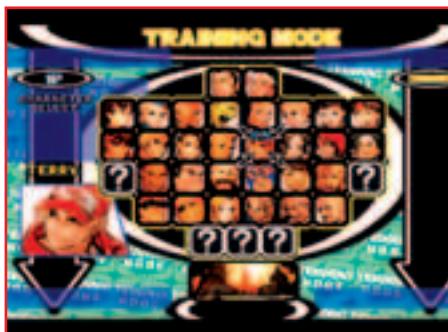
**Единственной заметной проблемой я бы назвал только время загрузок. Привыкнуть к его ужасам, конечно, можно. Но все эти Now Loading крови нам попортят немало.**

Единственной заметной проблемой я бы назвал только время загрузок. Привыкнуть к его ужасам, конечно, можно. Но все эти Now Loading крови нам попортят немало, вы уж поверьте.

Играется **Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro**, собственно, практически так же, как и первая Capcom vs SNK на Dreamcast. Изначально и не планировалось что-либо менять, а просто оптимизировать уже готовый вариант под более слабую платформу.

Все так же в наличии мешанина из персонажей файтингов двух культовых компаний, возможность выбора стиля ведения боя (фактически – выбора линейки суперударов) и тотальный упор на командные поединки.

Для особо придирчивых в наличии имеются симпатичные дополнительные



■ Количество бойцов в игре переваливает за три десятка.

во всей вероятности, последний файтинг для PS one, который осчастливил (точнее, уже осчастливили) своим прибытием страны Запада. Для японцев же Bandai ваяет X: The Choice of Fate на движке Psychic Force, но нас это должно мало волновать.

## РЕЗЮМЕ:

В целом весьма удачный порт знакового (хотя и совсем не шедеврального) файтинга. PS one подкинула игре (и игрокам) проблем, но смотрится этот вариант Capcom vs SNK более чем достойно.



Одно только то, что **Capcom vs SNK** вышла на PS one, способно обрадовать владельцев приставки. В результате они получили суперзабаву с кучей известных персонажей, проверенный временем игровой процесс и ряд симпатичных режимчиков.

Двухмерный файтинг на PS one не может блеснуть графическим оформлением. Впрочем, ничего жуткого мы тоже не увидим. Зато игра серьезно попугает нас всех зверскими загрузками, способными кого угодно довести до белого каления.

7,5

REVIEW

# Last Blade

## не ширпотреб

Когда трехмерные файтинги зарекомендовали себя в качестве перспективного направления, но все еще не вызывали искреннего восхищения, перепадавшего на долю их двухмерных родственников по жанру, SNK, воодушевленная успехом серии *Samurai Shodown*, решила не останавливаться на достигнутом и поразить любителей помахать фамильной (виртуальной) катаной очередным хитом.

### BAKUMATSU ROMAN: GEKKA NO KENSHI (LAST BLADE)

Платформа: Neo-Geo, PS one  
Разработчик: SNK  
Издатель: SNK  
Дата выхода: 12 мая 1997 года  
Эмулятор: NeoRage

Вышедшая в 1997 году на аркадных автоматах *Gekka no Kenshi* (в неяпонском мире больше известная под названием *Last Blade*), правда, так и осталась в тени «самурайских разборок» и *King of Fighters*. Но, тем не менее, она прочно завоевала сердца тех геймеров, кому по душе пришлись и живописные герои, чья стерео-



тичность воспринимается не как недостаток, а как дань традициям самурайских легенд и романов, и не слишком обременительный историзм сюжета, для остроты вкуса приправленный восточной мистикой. Действие файтинга разворачивается на заре мрачных гражданских войн, раздиравших Японию в конце XIX века. Чтобы с оттяжкой впечатлить промеж глаз противнику любимым оружием или же собственным кулаком, разношерстный бойцовский состав в лице троих подростков, буддийского монаха, заклинательницы духов, колоритного японского мачо в розовом банном

халате, патриотически настроенного самурая, молчаливого великаны, полусумасшедшего маньяка в бинтах и рыболова-любителя пенсионного возраста получает мощный источник вдохновения – известие о том, что один из четырех стражей Ворот Ада, отделяющих мир смертных от мира злых духов, окончательно разочаровался в роде людском и, не откладывая дела в долгий ящик, решил открыть Врата для наступления всеобщего и кратчайшего апокалипсиса. Останавливать зарвав-



стилем драки уже знакомого героя. Излишне говорить, что игровой процесс после этого резко отличается от однообразия, которое влечет за собой уже закрепившаяся за бойцами репутация либо подходящих для лобовой атаки танков, либо верткими истребителей.

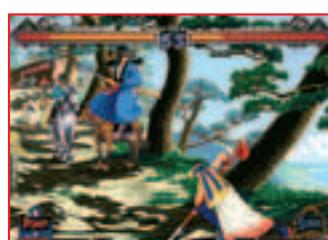
Помимо двухрежимной системы ведения боев, заслуживает упоминания и эффектная техника блокирования ударов в *Last Blade*. Можна не только защититься от удара противника, но и использовать нападение как возможность ошеломить обидчика с помощью системы отражения атак. И пока тот не успел опомниться, воздать ему за все сполна.



### BAKUMATSU ROMAN DAINI TOBARI: GEKKA NO KENSHI (LAST BLADE 2)

Платформа: Neo-Geo, Dreamcast  
Разработчик: SNK  
Издатель: SNK  
Дата выхода: 12 мая 1997 года  
Эмулятор: NeoRage

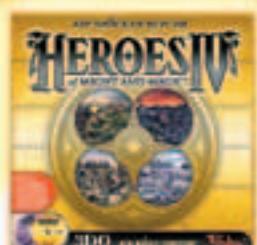
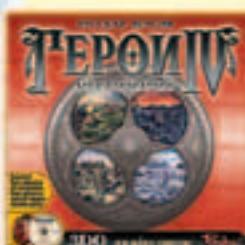
Продолжение *Last Blade* не заставило себя ждать, порадовав поклонников серии как пополнением рядов персонажей (в частности, бывшим боссом из первой части, тем самым порочным стражем Кагами), так и новым режимом **EX**, совместившим быстроту Speed и мощность ударов Power с неизбежной ложкой дегтя в виде ослабленной защиты и чересчур уж медленно заполняющейся шкалы энергии для суперударов. Возможно, сейчас уже никого не поразит великолепная по меркам того



времени двухмерная графика, но качественная боевая система с интересными тактическими возможностями, отличающая обе части *Last Blade*, и по сей день способна увлекать пресыщенных трехмерными красотами игроков.

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ В РОССИИ

# ВСЕЛЕННАЯ МЕЧА И МАГИИ



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 511 5156, 511 5440, e-mail: sales@buka.ru

3DO

NEW WORLD COMPUTING

БУКА  
BUKA ENTERTAINMENT

# Эмуляция. Наш выбор!

Артем Шорохов [cg@ngs.ru](mailto:cg@ngs.ru)

**BEST OF THE BEST:  
CHAMPIONSHIP KARATE**  
Платформа: NES  
Разработчик: LORICIEL  
Издатель: ElectroBrain  
Дата выхода: 1992 год  
Эмулятор: JNES, Nesticle

«Лучшие из лучших», помните такой фильм? Никаких гангстеров, похищенных девиц и престарелых сэнссеев – только спорт. Спарринги, нокдауны, рев трибун, завораживающая музыка – все это было и в одноименной восьмикратной игре. Тренировки, улучшающие показатели силы, выносливости и реакции, многоступенчатый режим чемпионата, возможность играть вдвоем. А все свои достижения (отличных характеристик бойца до количеств-



Немаленькая менюшка для файтинга десятилетней давности, не так ли?

ва одержанных побед) можно было записать в виде девятизначного пароля! Игра одинаково сильно отличалась и от обычного бокса, и от «магических» файтингов. Стоит только напомнить, что в арсенале Best of the Best на каждый тип управления (коих ровно восемь штук) приходится порядка десяти различных ударов. Тут есть из чего выбрать!



Пришла пора показать, на что способна сборная России!

Хорошая графика и подробнейшая анимация (движения бойцов стоят в одном ряду с Prince of Persia) вкупе с действительно спортивной механикой игрового процесса сделали этот файтинг-симулятор настоящим хитом.

**ZERO TOLERANCE**  
Платформа: Genesis, Mega Drive  
Разработчик: Technopop  
Издатель: Accolade inc.  
Дата выхода: осень 1994 года  
Эмулятор: DGens, WGens



Оформление сторицей. Хорошо, что он вообще есть.

Старушка MD так и не смогла порадовать своих поклонников великой игрой Doom. Более простой Wolfenstein на ней также замечен не был. Зато был Zero Tolerance – куда более тактический и куда менее красивый FPS. Большую часть экрана занимает карта, а игровое окно ютится где-то сверху, все уровни до неприличия похо-



Злой босс. Правда, злой. Честное слово. Аж базука в руках трястется.

жи... Но вот играли в нее дни и ночи напролет. Многим казалось, что это просто от безысходности, ведь чуть ли не единственная «трехмерная» игра на приставке. Аи нет! Только сейчас, уже много лет спустя, понимаешь, что Zero Tolerance берет своей совершенно чумовой атмосферностью. Выбрав одного из пятерых членов команды, оказываешься среди врагов. Ты один, их много, у тебя есть оружие и всевозможные приборы, у них – когти, зубы и кислота вместо крови. И их более сотни на одном уровне! Прекрасное управление, возможность играть вдвоем (два картриджа, две приставки, два телевизора и шнур), великолепный звук и недосягаемая играбельность – вот что такое Zero Tolerance.

**MAHOU KISHI REIASU**  
Платформа: Super Famicom  
Разработчик: Tomy  
Издатель: Tomy  
Дата выхода: 29 сентября 1995 года  
Эмулятор: ZSNES, SNES9xw

Когда смотришь какой-нибудь фэнтезийный аниме-сериал, иногда возникает ощущение, что его снимали, руководствуясь классическими канонами JRPG. Хоть сейчас игру делай. И ведь делают! Одна из таких игр – Mahou Kishi Reiasu (Magic Knight Rayearth).

Три юных девушки внезапно очнулись среди мягкой зеленой травки... другого мира. Где родной Токио, где одноклассницы, где любимая собака?! Уверен, вас бы терзали именно эти вопросы, попади



Слева направо: Umi, Hikaru и Fuu – четырнадцатилетние школьницы и Магические Рыцари по совместительству.

вы в такую ситуацию. Оказывается, эти три школьницы перенеслись в иное измерение для выполнения жизненно важной миссии... Фэнтези-мир, аниме-графика, ролевой геймплей, закрученный (весома неплохо) сюжет... В результате MKR стала для меня одной из любимейших игр на SuperFam. В меру сложная, веселая, красочная фантазия о любви и долге, преда-



В отличие от ранних игр серии Final Fantasy, в MKR каждый из summon-существ обладает собственной магией.

тельстве и чести, добре и зле. Рекомендую всем, кто хоть раз сыграл в Final Fantasy или Breath of Fire. Для своих, любимых.

НОВАЯ ИГРА!

# УГОДИ АТАКИ

## EUROFIGHTER TYphoon

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP  
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500  
32 МБ оперативной памяти  
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0  
16-битная звуковая карта  
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков  
350 МБ свободного места на жестком диске  
Мышь

- Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
- Возможность наблюдать за ходом кампании
- Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
- Высококачественная 3D-графика и звук
- Управление группой самолетов в воздушном бою

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине. И ей не сужено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!



Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.

Доставка по Москве - бесплатно!

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

новый  
диск

www.nd.ru

Rage

Eurofighter  
Typhoon

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Rage Games Limited. All rights reserved. The Eurofighter Typhoon Logo is the registered trademark of Eurofighter GmBH.

# Team Factor



Жанр: Tactical Action Издатель: Singularity Software

Разработчик: 7fx Количество игроков: до 30

Интернет: <http://www.7fx.com/>

Требования к компьютеру: РИ 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

на диске  
SCREENS  
к номеру



Игровой процесс Team Factor боится на оригинальные ракурсы.

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF7512](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7512)

**К любой чешской игре лично я отношусь с нескрываемым трепетом. Особенно если игра эта - тактический симулятор. Наверное, нет надобности напоминать о триумфальном шествии таких шедевров, как *Hidden & Dangerous* и *Operation Flashpoint*. Поэтому и от Team Factor я, наивный, ожидал чего-то выдающегося. И, естественно, как всегда, когда особенно надеюсь на что-то - обломался.**

Илья Сергей

[kogotok@gameland.ru](mailto:kogotok@gameland.ru)

То, что в итоге получилось, можно назвать уже устоявшимся, по-моему, выражением - «CS-клон». От своих соседей из рубрики, расположенной на этой же странице внизу, Team Factor отличается невеликим списком features, составляющих предмет безграничной гордости чехов из 7fx.

Все «фиши» носят не качественный, а скорее количественный характер. Судите сами. Вместо привычных двух команд теперь задействовано ажно три штуки: синие (NATO), красные (догадайтесь, кто?) и черные, под которыми понимаются всевозможные арабы, китайцы и т.

В каждой команде существует деление на классы: снайпер, солдат, специалист и разведчик. Количество доступного вооружения близится к полтиннику, что никак

не сказывается на качестве его исполнения. Прорисовка моделек оружия и звук стрельбы едва дотягиваю до оценки «удовлетворительно».

Согласно последним веяниям моды, толковый single-player в игре отсутствует напрочь. Можно лишь потренироваться в меткости стрельбы по ботам на дюжине представленных карт. Именно потренироваться - на большее эти неподвижные, кривые и абсолютно



глухие к вашим приказам болваны не годятся. Так называемый Single-player в Team Factor - скучный тир.

Впрочем, многопользовательский режим тоже не фонтан. Перво-на-перво мужики из 7fx решили, что классические режимы игры устарели и выкинули их из игры вообще. Отныне каждая карта - это уникальный сценарий, в которой любой из трех команд отводится своя особенная роль. Уникальный прежде всего своей непродуманностью. Очевидно, акцент делался в первую очередь не на играбельность, а на оригинальность идеи.

Спешу заметить, что создание Team Factor - первый опыт команды 7fx. Только это дает повод утешиться заезженной пословицей про первый блин и продолжать ждать новых классных чешских тактических симуляторов.

**5** Довольно по-средствен-ный клон Counter-Strike, black ship в славной и стройной череде чешских Tactical FPS.

## СКЛЕНИК НЯЗЯРОВА

### Dronez



Жанр: action Издатель: Zetha gameZ

Разработчик: Zetha gameZ

Количество игроков: 1

Онлайн: <http://www.dronez.com/>

Требования к компьютеру: РИ 400, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB)

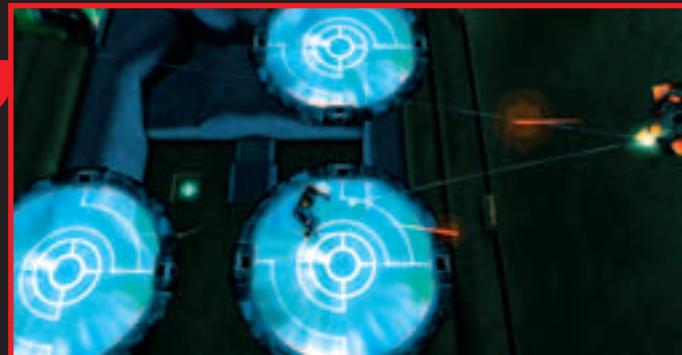
[master@gameland.ru](mailto:master@gameland.ru)

Признаюсь честно, когда я был маленьким и глупым, то мечтал стать хакером. Сейчас я большой и глупый, и поэтому о карьере романтического компьютерного взломщика уже не мечтаю. Дело в том, что в детстве я почему-то считал, что хакеры - это очень умные существа, которые все знают и даже компьютер выключают с помощью мышки, нажимая ею кнопку питания. В то время у меня был знакомый компьютерный гений. Он был настоль-

ко умен, что многие называли его хакером с большой буквы «Л»...

Шли годы. После прочтения огромного количества киберпанковской литературы и просмотра фильмов

аналогичной направленности стало ясно, что в хакере главное не мозг и спрятанные в нем знания, а способность быстро бегать и ловко прыгать. Игра Dronez в очередной раз подтвердила страшные догадки.



В новом творении безвестных разработчиков всем желающим предлагается на время почувствовать себя самым настоящим хакером. Это очень просто. Чтобы взломать информационную систему всего лишь надо в образе супергероя промчаться мимо ловушек, защитных программ и системных администраторов, предстающих в виде гадких монстров и противных чудовищ. Все, что требуется - ловко нажимать на несколько клавиш. Управление

# Бесконечная История. В поисках волшебного амулета



Жанр: adventure Разработчик: Discreet Monsterss Российский издатель: Акелла  
Количество игроков: 1 Интернет: <http://www.aurynquest.com>  
Требования к компьютеру: РПИ 700, 256 MB RAM, 3D-ускоритель

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF12045](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12045)

Вы помните, когда в последний раз держали в руках игру со словом quest в названии? У меня это, если не ошибаюсь, был год этак 1998. Все достойное и нет, что появилось потом, успешно прошло мимо. «Бесконечная история...» оказалась не вполне квестом, но соответствующие ощущения в памяти возродила.

Шейн Трейси

[sommonel@hotmail.ru](mailto:sommonel@hotmail.ru)

В начале была книга, сказка Михаэля Энде «Бесконечная история». Позже по ней сняли одноименный фильм (на мой взгляд, отличный), и стали просачиваться слухи о возможных игровых релизах «по мотивам». И вот, вскоре после выхода Auryn Quest, в России появилась локализованная версия. Должна признаться, локализации попадают мне в руки еще реже, чем квесты. Здесь следует сделать отступление и предупредить: игрушка в первую очередь детская. Помните, а то попадетесь, как я, подпрыгнувшая при первых звуках пафосного закадрового голоса. Понимание того, что на самом деле это забавно, и киносказки нашего детства звучат



А вот эти платформы потребуют от вас ларокротовских прыжков.

ли так же, приходит потом. А вы знаете, что здесь нет ни одного врага!!! Верьте мне, это правда. И страйфиться среди скал и стен, освещенных всеми цветами радуги, тоже не надо. Вы мирно гуляете по сказочным ландшафтам, слушаете сказочную музыку, решаете сказочные головоломки, не грешащие чрезмерной мудреностью. Ваша цель – найти Орин (Auryn), магический амулет, спа-



Один из шести красивейших миров игры – не забудьте хорошую видеокарту.

сающий страну Фантазию от угрожающего ей Ничто. Иногда, правда, приходится попрыгать, и здесь мешает отсутствие сэйвов. В этом случае остановитесь, успокойтесь, оглядитесь по сторонам (весьма красивым сторонам), вдохните глубже и повторите попытку. Вам надо спасти Фантазию, и нервы тут ни к чему.



**6** По ощущениям – это шуршащее слово «квест», в самом тихо-мирном его понимании, без сюрреализма, но со сказочной атмосферой.



героем примитивно и справиться с ним может даже инвалид, не обремененный большим количеством пальцев на руках.

После знакомства с **Dronez** складывается впечатление, что игра создавалась-то специально для инвалидов интеллектуального фрон-

та. Ничем иным объяснить практически полное отсутствие смысла в игровом процессе, логики в построении уровней, разнообразия противников и многое другое не представляется возможным.

Конечно, было бы заманчиво подобным образом изменять компьютерные системы. Например, было бы здорово гордым хакером прорваться в недра бортового компьютера нашего родного российского истребителя СУ-27 и сделать в нем неограниченный боекомплект. Заманчиво. Но совершенно неспортивно. И скучно, если смотреть на то, как это происходит в **Dronez**. Нет, нам такие хакеры не нужны.



## ONLINE



**Apprentice** – бесплатная альтернатива платной магии

Читайте, как бесплатно сыграть в Сети в *Magic: the Gathering*.



**Атас – танки!**  
Танковые симуляторы в Интернете.

**Найди свой браузер**

Не Explorer'ом единственным – обзор альтернатив самого популярного браузера.



**Видеогames в Сети**

Что ищут в Интернете консольщики? Ответ вы найдете через несколько страниц.

**Коды  
Письма**

# БЕСПЛАТНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА ПЛАТНОЙ МАГИИ

Месяц назад стартовала *Magic: the Gathering Online*, и таким образом великая карточная игра обрела официальное виртуальное воплощение. Все было бы замечательно, если бы не более трехсот мегабайт загрузки и необходимость платить десять долларов за учетную запись. Это охладило пыл многих российских фанатов...

Сергей Долинский

dolser@gameland.ru

Действительно, стоит ли напрягаться и тратить существенные суммы на покупку виртуальных карт и бустеров *Magic: the Gathering Online* (*MtGO*), когда в Интернете давно работают схожие проекты и карты там ничего не стоят? Наверное, поклонник магии, привыкший к красочным и осозаемым физически картам, сто раз подумает, прежде чем выложить деньги за нечто виртуальное и непрощупываемое (кстати, *MtG* относится к *Collectible Card Games* – коллекционным карточным играм – прим. ред.). Конечно, *MtGO* отличается классным звуком, суперграфикой, на ее сервере легко найти соперника, и т.д., и т.п. Но, как ни странно, многие фаны *MtGO*, с упением участвовавшие в закрытых бета-тестах, не хотят продолжить игру в платной *MtGO* или прикупить «компьютерные» карты.

Как альтернатива коммерческой онлайновой магии, чаще всего упоминается проект *Apprentice*...

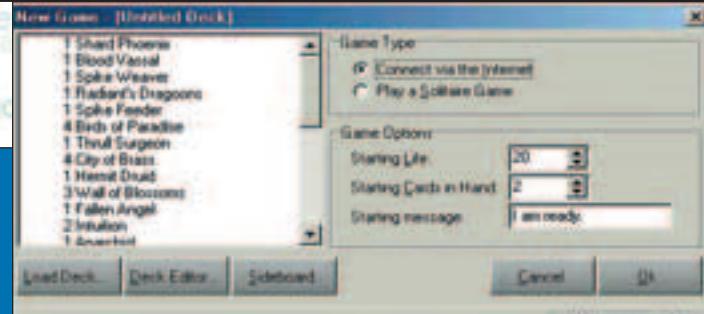
Интернет о *Magic: the Gathering Online*

«ЗА»

Biggie: «...не бойтесь огромной загрузки. У *MtGO* замечательная графика, к тому же приятно видеть любимые карты на компьютере. В крайнем случае, игру можно купить на диске в магазине за \$15, а не загружать ее из сети...».

ChronoMech: «...игра очень увлекательна, у нее хорошие подсказки и потому она непроста для освоения новичками...».

**com**. Как следует из доменного имени, **Dragon Studios** и есть создатели проекта. Если говорить еще более конкретно, первый раз вывели карты в Сеть два энтузиаста из Филадельфии (США) – **Ryan Davis** (программист, ныне учится в колледже) и **Christopher Warden** (сейчас у него свой бизнес – развлекательный и игровой центр). Самое забавное, что первые версии *Apprentice* были... текстовыми, но и в таком виде пользовались популярностью! Затем,



весной 1997 года, конкуренция со стороны **Microprose** и **Acclaim**, выпустивших свои версии компьютерных реализаций **MtG**, заставила **Dragon Studios** наделить разработку графическим интерфейсом. Что интересно, **Acclaim** попыталась тогда перевести **MtG** в режим реального времени, но пользователи новации не одобрили и игра (*Magic the Gathering: Battlemage*) с треском провалилась...

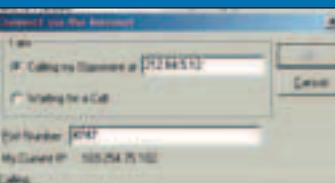
Собственно, назвать *Apprentice* (<http://www.dragonstudios.com/apprentice/appr146.exe>, около 1 MB) игрой было бы в корне неверно. *Apprentice* – это всего лишь программа (для РС и Макинтоша), позволяющая «цифровать» все аспекты **MtG** (карты, деки, геймплей и т.д.) и, что намного важнее, находить соперников в Интернете.

Для тренировки *Apprentice* поддерживает и одиночный режим (**Solitaire game**), где пользователю придется делать ходы за каждого из соперников по очереди. Понятно, что смысл такой игры – лишь в получении навыков общения с программой и освоении основных понятий – **Library** (библиотека), **Graveyard** (могильник), **Hand** (рука) и т.д. Лишь разобравшись с этим, игроку есть резон выходить в Сеть.

Поиск противника в *Apprentice*, конечно же, не столь автоматизирован, как в коммерческой *MtGO*. Честно говоря, особой поддержки для пользователя разработчики не предусмотрели. Игрок должен либо заранее узнать IP адрес своего противника (обменявшись им, например, по **ICQ** или **e-mail**), либо отправиться на специальный **IRC** канал, посвященный **MtG** (подробнее смотрите на <http://www.planeswalker.com/irc/>).

Сами **Dragon Studios** рекомендуют **EfNet: #mtgleague**. Если у вас нет навыка в обращении с **IRC** (клиента можно скачать с <http://www.mirc.com/>).

Явный минус *Apprentice* – это лишь двое соперников. Обратите внимание на еще одну разработку **Dragon Studios** – **Netdraft** (<http://www.dragonstudios.com/netdraft/>, около 4 MB). Эта утилита позволит играть в *Magic: the Gathering* восьмером (помимо *Netdraft* необходимо наличие *Apprentice*). Многие ли геймеры, распроверив *Netdraft*, захотят перейти на *Magic: the Gathering Online*?



Файлы, утилиты, редакторы, базы данных, а также полезную информацию по сетевой игре в *Magic: the Gathering* вы найдете на этих замечательных сайтах Рунета:

Московский Клуб *MtG* (<http://www.mtg11.narod.ru>)

Рязанский клуб любителей *MtG* (<http://www.wizards.ru>)

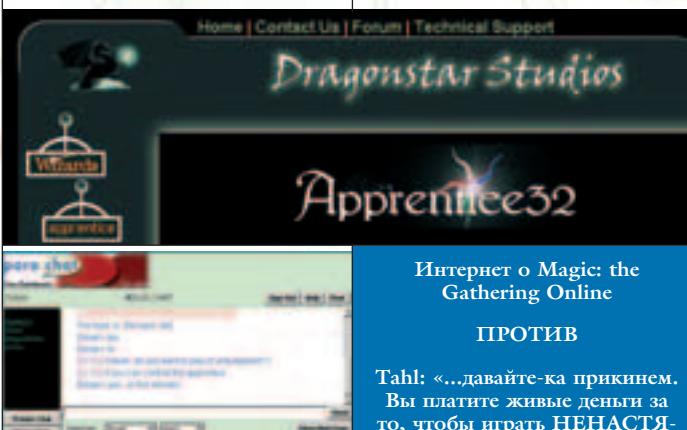
*Magic.lv* (<http://www.magic.lv/files.htm>)

*MtG* в Одессе (<http://www.mtg.od.ua>)

**stealth.net**), стоит заглянуть в **Web Chat** на <http://www.planeswalker.com/chat/index.html> – там все то же самое, что и на **IRC**, только медленнее.

В любом случае, заполните IP адрес противника, и *Apprentice* без проблем соединит вас друг с другом. Затем выберите **New Game**, убедитесь, что нужная дека загружена, в **Game Type** отметьте **Connect via the Internet** и жмите **OK**.

Готово! Обменяйтесь приветствиями и, подбросив монетку (**CTRL+Q**), определите, кто ходит первым. Осталось взять в руку по семь карт (**CTRL+D**) и начать поединок...



Как ни удивительно, но именно компания **Wizards of the Coast**, ныне приводящая *Magic: the Gathering Online*, вот уже который год является спонсором *Apprentice* – альтернативного и бесплатного проекта по переносу **MtG** в Сеть. Наверняка многие слышали о такого рода разработках, но именно *Apprentice* была первой лицензирована владельцами прав и получила официальный статус – еще в 1996 году. С тех пор минул шестой год, а проект, несмотря на распускаемые последние годы два слухи, умирает не собирается...

Штаб квартира *Apprentice* размещается на <http://www.dragonstudios.com>.



# АТАС – ТАНКИ!...

на диске  
FILE  
к номеру

Всемирная паутина запросто дарит возможность побывать в шкуре стрелка-водителя могучей «гусеничной крепости», а разнообразные «тренажеры» готовы принять начинающего танкиста совершенно бесплатно. Техника имитируется как сегодняшнего, так и послезавтрашнего дня. Бои идут в прошлом, будущем и на далеких планетах. Снаряды и ракеты, пулеметы и лазеры, энергетические защитные экраны и атомные двигатели. Скорости танков до 150 км/час, работают радары слежения, идут гонки на выживание, а многочисленные соперники на поле боя — это геймеры всего мира.

Станислав «Orion» Полозюк

orion@gameland.ru

Что касается отсчета времени до вступления в бой, «танковые» игры есть на любой вкус — с загрузкой и установкой клиента (немного ждем-с...) и идущие «из-под браузера» (почти сразу — в бой). Так что хотите, загружайте соответствующие дистрибутивы, а не хотите, так и не надо, ведь Java и Shockwave как раз и созданы для облегчения жизни пользователей, десять секунд — и можно открывать пальбу...

Tank Socket



**Рекомендуемые системные требования:** Pentium 133, 32 MB RAM, 16-bit color, DirectX 3, 33.600 Кбод

Первое, что бросается в глаза — боевые действия идут в оконном режиме. Вы удивитесь, но такая организация **Tank Socket** мне понравилась, т.к. когда за спиной возникает начальник, можно быстро выскочить из игры и «работать дальше». Как ни в чем не бывало.

Разработчики постарались не перегружать боевое поле объектами. На прямоугольнике разместили несколько домиков, заборов и ангаров, огородив по периметру горами. Только вот графику для этих гор делали примитивно, видимо, для ускорения геймплея. Звук на уровне — один взрыв ракеты чего стоит! В принципе, особо крутой графики для **TS** и не требуется — игра предназначена исключительно для того, чтобы на протяжении рабочей недели убивать 10-20 минут перекура или свободного времени.

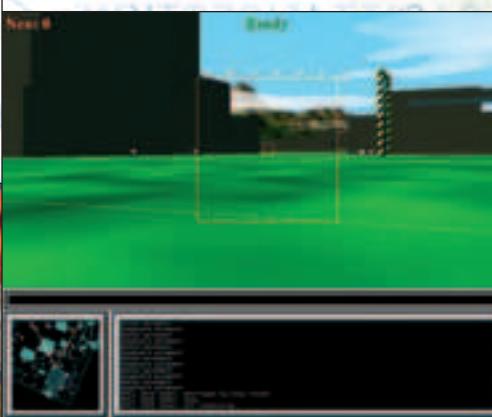
Расстрелом всего боекомплекта (снаряды и ракеты) поединок в **TS** не ограничивается. Время от времени над полем боя проносится летающий танк с пропеллером (очень смахивает на вертолет...), скидывающий ящики со снарядами, чтобы поддержать боевой азарт игроков, бездарно выпаливших весь боезапас «в молоко». Кстати, успеть первым к упавшим ящикам и пополнить арсенал — основа тактики, ведущей к победе.

Простота управления **TS** — просто умиляет. Всего шесть клавиш: четыре стрелки — движения машины, пробел — стрельба и **Insert** — пуск ракет. Плюс две вспомогательные клавиши: **Shift** — переключение положения камеры и **Space** — заказ дополнительных снарядов за 1/4 цента. Да, есть и такое, для самых азартных игроков. Но... заказ будет оформлен при наличии кредитной карточки и незатейливой программки **Cyber Wallet**. В общем, нам, россиянам, это чуждо!

Как уже упоминалось, для **TS** нужно скачать инсталлятор: <http://www.gamesocket.com/tankinst.exe>. Качать немного, всего 613 KB.

В **TS** есть офлайновый режим, но в последнем вы можете лишь опробовать нехитрое управление и навигацию.

**BZFLAG**



Мультиплатформенность, куча серверов и красивая, насыщенная графика — вот козыри **BZFLAG**.

**Рекомендуемые системные требования:** Pentium 133, 32 MB RAM, 16-bit color, 28,8 Кбод, операционная система: Irix, Linux i386, Win9x

Быть об заклад, что вы никогда не слышали о **BZFLAG**! Угадал? Тогда — дивитесь. Уже в самом начале знакомства с **BZFLAG** неподготовленного человека ждет потрясение — всячего ошарашил изобилие серверов **BZFLAG**, находящихся в разных уголках света. Неплохая, согласитесь, популярность у продукта со столь странным названием!

В чем секрет? Узнать это можно, лишь выбрав из бесконечного списка приглянувшийся сервер и подключившись к нему. Что приятно, в любое время суток на каком-нибудь из серверов есть народ и сражаться в **BZFLAG** можно когда угодно.

Подключение и начало сражения никаких проблем не вызовут, будь вы хоть отчаянным новичком. Сам же игровой процесс оставляет двоякое впечатление. На одной чаше весов — запутанное и сложное управление. На другой — неплохая изометрическая графика, которую можно менять на свой вкус (ищите в опциях настройки).

И, конечно же, главный и несомненный плюс **BZFLAG** — азартные сражения в командном **deatmatch**! Этот режим организован, как в старые добрые времена: пять команд: красная, зеленая, синяя, фиолетовая и черная. За одну из них нам предстоит выступать, выбрав самый боевой псевдоним...

Заполучить **BZFLAG** можно на <http://ftp1.sourceforge.net/bzflag/bzflag17e4.exe>, тут находится и наиболее новая версия игры. Список же всех файлов проекта ищите здесь: <http://ftp1.sourceforge.net/bzflag/>.

МДМ-КИНО



ТОЛЬКО У НАС:  
МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО  
**ЛЕЖА!**  
В ЗАЛЕ ЕСТЬ  
**БАР**

МОЖНО  
**ЗАБРОНИРОВАТЬ**  
МЕСТА

Смотрите в июле:

Убойный Футбол  
экшн/комедия

Машина Времени  
фантастика/приключения

Секси-Бойз  
комедия

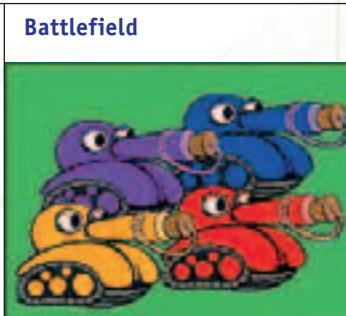
8 Женщин  
криминал/комедия

Люди В Черном II  
комедия/боевик/фантастика

[www.mdmkino.ru](http://www.mdmkino.ru)

м. Фрунзенская,  
Комсомольский пр-т, д. 28  
тел. 961-0056

Бронирование билетов по  
тел. 960-1806



### Симпатяги? А нам с ними воевать!

Мы плавно переходим к танковым боям на Java. Закачать можно отсюда: [http://www.bonus.com/bonus/card/sbs\\_battlefield.html?referrer=BW](http://www.bonus.com/bonus/card/sbs_battlefield.html?referrer=BW), но только по этой ссылке удается попасть в игру (так Bonus.com накручивает свою посещаемость...). Кстати, если согласиться с предложением и зарегистрироваться на Bonus.com, игрок получит постоянный ник, сохранит накопленное вооружение и станет участником рейтингов в промежутках между очередными боями в Battlefield.

Игровой процесс не представляет собой ничего архисложного. Перед стартом на выбор предлагаются участки на карте игрового мира. Геймер щелчком левой кнопки мыши выбирает место высадки, например, окрестности речки или замки на равнине, а также команду и игровой псевдоним. После этого он получает танк и присоединяется к одной из четырех команд (желтой, фиолетовой, красной или синей). Теперь можно гоняться за противником (для обнаружения супостатов используйте иконку макси-карты

внизу слева), отыскивать бонусы (топливо, броня, дополнительный радар и т.п.), ставить мины (в цвет флага) и стрелять, стрелять, стрелять... Расстреливание боекомплекта – занятие приятное, поскольку в Battlefield имеется неплохой звук, что для многих Java-игр – редкость.

Во время боя обращайте внимание на окно чата справа – вас могут вызывать товарищи по команде, кроме того, в центре этого окна выводятся текущие координаты нашего танка.

Есть в Battlefield, на мой взгляд, и серьезный минус – больно навороченное игровое управление. Используется почти половина клавиатуры: и – выход, – статистика, – выбор ближайшей армии, – активация войск, – активация игроков, – инвентарь, – локатор, – вкл/выкл звука, – вкл/выкл авто скроллинга, – вкл/выкл телефонной службы поддержки, – следующее положение, – лучшая десятка в разных номинациях. Плюс к этому: одиночный щелчок левой кнопкой мыши – передвижение, двойной щелчок или пробел – стрельба. При первом знакомстве с иг-



Поле боя в Battlefield. Чем-то напоминает карту болот Сибири. Намек?..

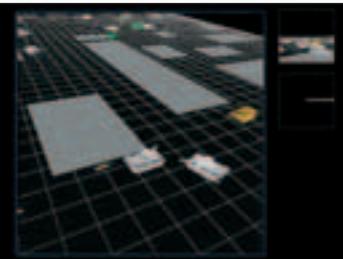
рой, вам, как и мне, половина клавиш может показаться лишними... Но, к всеобщему удивлению, пришлося привыкать и пользоваться всеми!

### TWars

TWars – еще одна Java-игра. Правда... не на все 100%. Сейчас поймете, что имеется в виду. Все уверены, что Java-игры не предполагают загрузку и инсталляцию клиента на компьютер. С TWars – случай прямо противоположный. Игроку предстоит качать с <http://titanic.ucdavis.edu/~hardaker/twars/twars.0.1.tar.gz> 50 KB архив, в котором находится клиентская часть. Проведите эксперимент и откроите страничку <http://titanic.ucdavis.edu/~hardaker/twars/> до загрузки gz-файла – не будет никакого результата. Но если повторить это с уже скачанным файлом, автоматически откроется окошко с игрой. Забавно?

Добившись появления TWars на экране, выбираем имя и начинаем бой. Они идут на поле прямоугольной формы, поделенном на  $n$ -число квадратов. Ни о каких трехмерных постройках и голубом небе заикаться не стоит. Разработчики уверяют, что в игре есть переключение обзора арены. У меня, честно говоря, не получилось сменить камеру. Может, из-за того, что качал бету...

Перейдем непосредственно к игровому процессу, который можно охарактеризовать как action/strategy. По мнению многих TWars – это в большей степени стратегия. Отчасти я с этим согласен, т.к. играть предстоит в команде, а значит нужно соблюдать построение, тактику боя и прочие премудрости стратегии.



Согласитесь, для Java – графика приличная.

гий. Но все-таки есть в TWars и изрядная доля action.

Теперь, по традиции, заготовленная ложка дегтя, которая чуть-чуть подпортил благостную картину. TWars – платная игрушка...

Расценки увидите при первом запуске, после ввода имени. Так что платите, если богатые, а можете... Говорят, где-то в Сети можно найти крэк...

В завершение – парочка советов. Тем, кто хочет просто поразвлечься в скучные дождливые дни, я советую Tank Socket (если есть желание что-то качать из Сети) или Battlefield (если есть желание поиграть без загрузки).

Молодым солдатам и геймерам, которым хочется всерьез заняться уничтожением танков, следует обязательно поиграть в BZFLAG или TWars. Лицо я свободное время провожу в BZFLAG, который, на мой взгляд, лидер сегодняшнего обзора. BZFLAG обогнал конкурентов по всем пунктам, и посему обязательно должен быть удостоен внимания отечественных геймеров.

# НАЙДИ СВОЙ БРАУЗЕР

Кто бы что не говорил, но важнейшей утилитой для Интернета был, есть и остается самый обыкновенный... браузер. Не секрет, что львиная доля времени рядового пользователя тратится на просмотр web-страниц и поиск информации, и куда меньше его уходит на общение (ICQ/IRC), чтение почты или закачку файлов (к редакциям игровых изданий это не относится, ибо почта – наше все! – прим. ред.). А посему следить за новинками мира браузеров следует пристально и вдумчиво – вдруг, что и пригодится. Благо стараниями конкурентов Microsoft нам есть из чего выбирать...

### Александр Ольховский

soft@scn.ru

Монополистом на рынке браузеров, без сомнений, является Microsoft со своим Internet Explorer, который на сильно «впаривается» всем без исключений пользователям Windows (а с 1997-го используется и на Macintosh – прим. ред.). И, надо сказать, это мало кого тяготит. Работает он нормально, виснет (особо в новомодных XP) редко, интерфейс – привычный. В целом нареканий не вызывает. А лич-

но мне еще очень понравилось введенная с 5-х версий (эх, как давно это было...) возможность сохранять просматриваемые страницы со всеми картинками, скриптами и кадрами. В общем, благодать такая, что невольно задумалась – а нужно ли еще что-то от браузера? Но все это кажется нормальным только нетребовательным пользователям или тем, кто кроме Internet Explorer более ничего и не пробовал. С другой стороны, многие убеждены, что всегда есть что-то, сделанное лучше аналогичного продукта Microsoft (кроме, естественно, Windows – но и это вопрос спорный). Такой пользователь

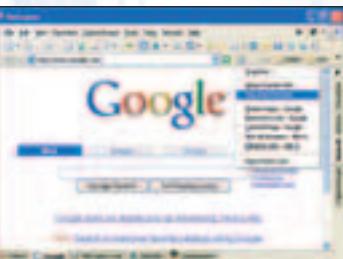


по привычке лезет на софт-серверы в поисках чего-то свежего. И... без проблем находит!

Отыскивается в первую очередь Netscape (<http://home.netscape.com>, начальная загрузка 211 KB), который еще в 1996-97 годах «рулил» по всему земному шару, затем еще пару лет был единственным серьезным конкурентом Internet Explorer. Однако после нескольких ключевых обновлений Internet Explorer Netscape сник и отстал.

Сегодня продвигается 6-ая версия Netscape, в которой немало усовершенствований. У этого браузера своя,

особая манера отображения страниц, свой стиль интерфейса и, можно сказать, своя собственная атмосфера. Многие пользователи находят в Netscape то, что так долго искали и не нашли в Internet Explorer – самодостаточность! Обратите внимание, в комплекте с браузером идет и почтовый клиент, и система общения от AOL, и много чего еще, вплоть до редактора web-страниц – стоит лишь выбрать необходимые опции в хитроумной системе установки **active-setup** (из сети качаются только выбранные пользователем элементы продукта). Так что Netscape придется по душе и сторонникам интегрированных решений.



Еще одним активно развивающимся проектом является небезызвестная **Opera** (<http://www.opera.com>, 3501 KB). Ее главная особенность – возможность просмотра нескольких страниц в одном окне программы. Для этого используется так называемое **MID-окно**, в котором можно открыть много «внутренних» окон, а не плодить десяток новых окошек. Довольно часто это оказывается удобным, особенно в **Win98**- и **Win2k-системах** (при желании опция отключается). Помимо этого, у **Opera** есть еще множество приятных возможностей. Во-первых, гибко настраиваемый интерфейс. Можно изменить практически все параметры: от месторасположения элементов (кнопок, меню и т.д.) до фоновой картинки и цветов. Можно встроить удобную форму поиска по самым популярным поисковым системам и по содержанию документа. Да что там кнопки и иконки! Парой щелчков мыши можно поменять важные опции самой навигации: запретить/разрешить всплывание окон, загрузку картинок и мультимедийных элементов, использование **cookie** и многое другое.

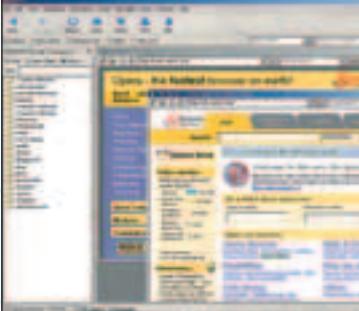
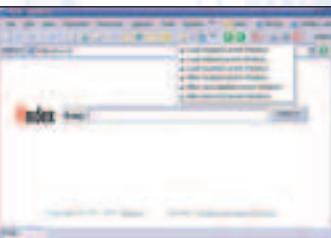
Мало того, **Opera** – невероятно стабильный браузер. Лицо у меня он ни

### Война браузеров закончена?

В результате антимонопольного разбирательства Microsoft изменила лицензионные условия для производителей PC, предусматривающих ОС Windows. В частности, теперь разрешено удалять иконку Internet Explorer с «рабочего стола», а также ярлык к Internet Explorer из меню «Пуск» (Start). Изменения коснутся Windows XP и всех предыдущих версий системы – Win98/Me и Win2k...

разу не зависал (отличие от все того же многострадального Internet Explorer)! Опера снабжена удобной системой закладок, продуманными всплывающими меню со всеми возможными функциями и опциями. И все же большинство пользователей ценит **Opera** за скорость работы – у нее рекордные показатели среди браузеров. Браво!

В разговоре о **Netscape** и **Opera** речь шла о браузерах, которые при обработке страниц применяют собственные системы распознавания HTML-кода. Но есть еще и несметное количество разработок, использующих готовый движок от Internet Explorer. По сути дела, все они являются его доработкой.



ми, внося корректиды в работу этого браузера, пополняя его новыми функциями и более удобным интерфейсом. С другой стороны, вместе с движком они несут в себе все недоработки и ошибки Internet Explorer, но при этом все же являются весьма достойной его заменой!

Самым любопытным представителем таких браузеров, без сомнения, стал **Netcaptor** (<http://www.netcaptor.com>, 836 KB), недавно отметивший выход седьмой версии. По идеи, он является некой смесью Internet Explorer с Opera, причем смесью их лучших сторон. Он умеет исправно сохранять все страницы с картинками и скриптами, не вызывая нареканий по скорости и качеству работы. Естественно, открывает все страницы в одном окне, имеет гибкий, похожий на Internet Explorer интерфейс и много приятных дополнительных возможностей. Например, умеет, как и Opera, восстанавливать все открытые окна после закрытия браузера. Однако наиболее яркая «фишка» **Netcaptor** – это его группы, то есть открытие нескольких страниц на определенную тему одним нажатием мыши (не всегда хорошо работает в медленных российских сетях). Также мне понравилась удобная кнопка на панели инструментов, включающая/выключающая загрузку картинок. Чтобы сделать то же самое в Internet Explorer, нужно лезть в меню, там выбирать **Settings**, щелкнуть по кнопке **Advanced** и искать нужный пункт в списке опций... Вообще, **Netcaptor** оставляет самое приятное впечатление; после него общаться с Internet Explorer уже проблематично...

Достойный конкурент **Netcaptor** – разработка под название **MyIE** (<http://softbox.ru/?a=26&i=558>, 393 KB). Из преимуществ **MyIE** отметим то, что он абсолютно бесплатный, не требует инсталляции и у него есть функции, которых нет в других браузерах. На мой взгляд, даже меню у него организованы лучше – быстрее находишь, что ищешь. Но это уже дело вкуса. Рекомендую просто попробовать и сделать собственные выводы.

За кадром остается еще довольно много достойных разработок. К примеру, **NeoPlanet** (<http://www.neo-planet.com>) или **CrystalPort** (<http://www.crystalport.com>), но, на мой взгляд, их достоинства не так велики в сравнении с вышеупомянутыми продуктами.



Читайте  
в номере:

TECH:

## COVER STORY NEVERWINTER NIGHTS

Три года назад доктора из компании BioWare торжественно пообещали всему миру создать суперигру под названием **Neverwinter Nights**. В то время как все их конкуренты лихорадочно разрабатывали массовые онлайн-игры, BioWare старалась решить кажущуюся неразрешимой проблему адекватного переноса правил Dungeons & Dragons на компьютер.

### TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD.

Новое воплощение игры, ставшей родоначальником жанра тактических симуляторов.

### ТЕСТИРОВАНИЕ: 3D-АКСЕЛЕРАТОРЫ ДЛЯ ИГР.

Чтобы дать тебе компас для навигации по компьютерным магазинам, мы испытали тридцать графических плат от девяти производителей...

Мини-модем для тех, кто не любит долго возиться с настройкой.

### JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Открой в себе Джедая! Компания Raven и CGW тебе в этом помогут

### WARLORDS BATTLECRY II

Следуйте этим советам, и вашим противникам крышка...

А также PREVIEW, REVIEW, новости, слухи, аналитика.

Только эксклюзивная информация



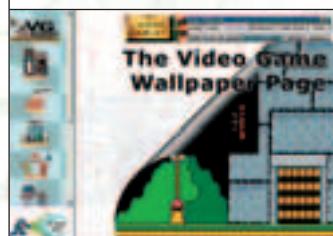
# ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ ЧТО ИЩУТ В СЕТИ КОНСОЛЬЩИКИ?

Любители игр для РС в сети качают патчи и драйвера, моды и кряки, ботов и дополнительные карты — все и не вспомнишь сразу! А вот поклонники игровых приставок, имеющие РС, интересуются совсем другим. Есть, конечно, общее: видеоролики и скриншоты разрабатываемых игр нужны и тем, и другим, но их и найти несложно, и качать зачастую жалко — ролики такие годятся только для одного просмотра и устаревают сразу после появления игры на прилавках.

Wren

wren@gameland.ru

Гораздо интереснее повесить на рабочий стол картинку из *Final Fantasy*, причем не увеличенный скриншот, а самый что ни на есть качественный арт. На обычных игровых порталах ссылки на обои для десктопа изредка встречаются, но полноценный архив — редкость (кое-что есть на <http://www.the-magicbox.com> и <http://www.pristavki.com>). Чаще интересные экземпляры встречаются на домашних страницах и мелких проектах (самодельные, но вполне качественные, пример — [http://www.classicgaming.com/vgw\\_allpaper/](http://www.classicgaming.com/vgw_allpaper/)) либо на сайтах игровых компаний (отличная коллекция есть на <http://www.workingdesigns.com>).



Наиболее же качественные обои из всех источников стекаются на специализированные сайты-архивы, пример этому — <http://www.gamingwallpapers.com>. Удобный архив с поиском, сортировкой и кучей эксклюзива. Для владельцев РС здесь также есть много интересного.

Более специфичный для приставок вид файлов — видеоролики из игр. Не стоит

путать их с теми, что официально распространяются одновременно с анонсами (из них ценность для фанатов представляют разве что рекламные ролики для телевидения, интересные вещи есть на <http://www.planets2.com/mm-cafe/>). Самый банальный пример — начальная и финальная видеоставки очень часто представляют собой совершенные образчики искусства, которые хочется смотреть снова и снова. А без этого не обходится ни одна нормальная приставочная игра. Если же ролик сопровождается еще и вокалом, то какой настоящий фанат откажется иметь его на своем винчестере? Замечу, что наиболее популярные вещи такого рода — финальная песня из *Final Fantasy VIII* и песня Луны из версии *Lunar: Silver Star Story* для PS one. Любители JRPG меня вполне поймут.

Но что делать, если десятый просмотр ролика уже насущил? Настоящий геймер-приставочник с креативным мышлением, разумеется, пробует освежить его (а ленивый — скачать что-нибудь готовое). Но наложить на видеоряд того самого ролика из *FF VIII* «Спид» Земфиры — еще ничего, а вот сделать извращение в духе <http://hero.dot-net.lv/c-song.swf> — истинный пример любви к игре. Ищите — в сети такого полно!

Менее толстый канал потребует у вас увлечения не видео (в конце концов, его проще самому сгребти с игровых дисков), а музыкой. От обычных MP3-архивов сайты по игровой музыке отличаются большим процентом Midi, а также отсутствием диких баннеров, запретов на использование «качалок» и прочих



## Аниме и видеоигры

Думаю, ни для кого не секрет, что эти два мира уж очень близки. Поэтому сайты с музыкой из аниме очень часто имают и раздел для любителей приставочных игр. Конкретные ссылки приводить не буду (они имеют свойство устаревать) — лучше зайдите на *Anime Web Turnpike*



(<http://www.anipike.com>) и побродите по каталогу сами. Замечу, что финальную песню на сербском языке из *Vandal Hearts* я пару лет назад нашел на сайте о сериале *Shinseiki Evangelion* (!). Да и раздел [http://www.anipike.com/video\\_games.html](http://www.anipike.com/video_games.html) явно не пустует.

прелестей коммерческих проектов почти что варезной направленности. В конце концов, все они делаются геймерами ради геймеров и не нацелены на получение выгоды.

сайт спорных композиций исключительно в виде **Midi-файлов**. А уж опровергать то, что они были вручную подобраны на **Midi-клаве** работниками сайта вряд ли кто-то будет. Кроме того, некоторые компании пока не проявляют к игровым **MP3** никакого интереса, поэтому на разных сайтах содержание раздела **Download** на удивление схоже.

Чувствую, что общественность скандирует: «Ссылки! Ссылки!». OK, начнем.

<http://www.gamingforce.com>

Этот проект представляет собой типичнейший образчик консольного сайта для любителей постигать и творить прекрасное, а также обсуждать результаты обоих процессов. Первая часть (<http://www.gamingforce.com/xchange>) — идеальное место для того, чтобы публиковать свои собственные работы на игровую тематику, будь это арт, музыка, стихи или вездесущие обои для десктопа. Разумеется, и на чужое творчество взглянуть очень даже полезно, благо откровенный отстой тут почему-то не водится. Особо приятна техническая сторона проекта — навигация и система поиска удобны до безобразия, система авторизации позволит удобно управлять выставленными напоказ творениями. Второй раздел проекта — собственно архив музыки, где собрано лучшее из незапрещенного. И не ждите от него всего лишь стан-



Впрочем, даже последнее обстоятельство не всегда помогает избежать конфликтов с правообладателем. Ситуация ровно та же, что и с **ROM**ами для эмуляторов: **Nintendo**, однозначно, против, а остальные игровые компании не испытывают особого восторга, но и полицейских рейдов не устраивают. Пока. Основная проблема с законом заключается в том, что **MP3** обычно либо «грабятся» с **CD-треков** игровых дисков (что еще не так страшно), либо со специально выпущенных **Audio CD** с саундтреком к игре (а это, как вы понимаете, прямо задевает интересы их издателей). Одно из баланочных решений — выкладывание на

дартной схемы «выбираем букву, выбираем игру, кликаем на десять баннеров, качаем». Здесь вместо баннеров можно посмотреть сканы обложек дисков с саундтреком, а такие штуки, как архивы **Midi**, тексты к песням из игр для многих окажутся очень полезными. Замечу также, что эти самые **Midi** на современных звуковых картах часто звучат намного лучше, чем музыка в оригинальных играх! Наконец, для новичков авторы сайта выкладывают собственные чарты наиболее интересных песен, а для особо продвинутых имеется руководство по самостоятельному качественному кодированию **MP3-файлов**. Конкурентов, как види-

те, проект не боится. Что касается третьего раздела, то это форум. А еще точнее – возможность вливаться в огромное, как это модно говорить, комьюнити. Не зря ведь количество сообщений здесь недавно достигло семи сотен тысяч...

<http://www.media-zero.com>

Этот сайт интересен в основном тем, кто хочет просто накачать много полезных файлов. Особо ценен он тем, что выкладывает немало видеороликов, среди которых встречаются и редкие экземпляры. Как и почти все сайты с игровой музыкой, сочетает две тематики: собственно видеогры и аниме. Кроме того, встречается и музыка из хитов для PC – возвращите хотя бы *American McGee's Alice!* Автор не отличается



место для тех, кто хочет найти midi-файл для любимой игрушки или выпустить свой собственный. Замечу также, что для игр с *NES*, *Mega Drive*, а зачастую – и *SNES* с *PlayStation* и *Saturn* это – вполне терпимый вариант. Архив удобно отсортирован по консолям, за качеством музыки следят злобные модераторы, сами балующиеся **Midi-клавой**. Кроме того, здесь же есть и прямые ссылки на страницы интер-



слишком большой осторожностью (не хостит только музыку из игр *Nintendo* и серии *Final Fantasy*) – именно здесь можно найти такие интересные штуки, как треки из *Rez* или *Jet Set Radio Future*, но и не исключена вероятность временного «хода в даун».

<http://www.vgmusic.com>

А разработчики этого проекта, напротив, помешаны на законности. Даже под картинкой с логотипом на всякий случай указано, кому принадлежат права на Соника. Но дизайн, смахивающий на таковой у домашних странников, не должен вас отпугнуть. Этот проект – идеальное

## Инструменты

Часто музыка выдирается из игр в родном для консолей формате и распространяется без перевода в *Midi/MP3*. В таком случае вам понадобятся плагины для *Winamp*'а. Чаще всего нужен проигрыватель файлов формата *SPC* (*SNES*), который можно найти вот здесь:

<http://zdpsc.zophar.net/>. Замечу, что музыка из, скажем, *Final Fantasy* 6 действительно лучше всего воспринимается в таком виде. Еще одна важная утилита – проигрыватель *STR*-файлов (видео для *PS one*). Неплохую программу можно скачать на <http://come.to/psxtulz>.

нет-магазинов, торгующих **Audio CD** с саундтреками к играм. Это удобно – не надо самому рыскать по сети в поисках, скажем, *Castlevania: Symphony of the Night OST* – достаточно посмотреть вот здесь: <http://www.vgmusic.com/store/> и ткнуть в нужную строку.



<http://remix.overclocked.org/>

У этого проекта конфликтов с законом также не предвидится, потому как посвящен он ремиксам и перепевкам композиций из приставочных игр. И пусть их не так много, как копий оригиналов у других, все же скачать их стоит. От вступительной песни из *Lunar (Sega CD)* в исполнении «клевого диджея» вам должно стать или очень плохо, или очень хорошо. Ремиксы музыки из «Леммингов» – вообще нечто! Рекомендую.

Да, если кто-то думает, что российские фанаты остаются в стороне от таких интересных проектов, рекомендую заглянуть на <http://kawaii.otaku.ru/rp.html>. Клауд в исполнении одного из российских игровых журналистов запомнится надолго.

**e-shop**

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН  
С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000  
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ



**NINTENDO GAMECUBE**

**\$299.99**

**\$329.99\***

Революционная 128-битная игровая машина от Nintendo!  
Только на GameCube  
- Mario и Zelda,  
Rogue Leader  
и Smash Bros,  
Pikmin и StarFox.

	\$87.95/83.95*		\$87.95/83.95*		\$87.95/79.75*		\$87.95/79.75*
	\$83.95/83.95*		\$74.99/83.95*		\$74.99/83.95*		\$83.95*
	\$53.99		\$37.99		\$55.99		\$29.95

\* – цены для американской версии приставки

ПРИ ПОКУПКЕ  
НА СУММУ СВЫШЕ **100\$** ПОДАРОК! ИГРА  
НА IBM

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону  
(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360



# Звуковые платы для игр, DVD и хорошего звука

Не далее как три года назад звуковые платы SB Live! считались верхом возможностей компьютерного аудио. Звучание без шумов и искажений, трехмерные эффекты, встроенный синтезатор – эта плата успела побывать в руках каждого начинающего компьютерного музыканта и приобрела славу лучшей. В магазинах покупатели про- сили хороший звук и получали Live!. С ней, как с эталоном, сравнивали все новые звуковые платы. Live! стал идеалом, головокружительным успехом Creative Labs.

Денис Зельцер

maxiden@gameland.ru

Но за последние три года в индустрии цифрового звука произошли колоссальные сдвиги. Компьютер становится центром электронного быта в современной семье. С его помощью смотрят фильмы и слушают музыку. Поэтому все больше внимания уделяется качеству компьютерного звука – современный компьютер должен звучать не хуже хорошего музыкального центра, чего ни SB Live!, ни SB Audigy своими дешевыми преобразователями обеспечить уже не в состоянии.

Уже успел сформироваться целый класс новых звуковых плат, созданных специально для того, чтобы превратить компьютер в домашнюю Hi-Fi систему, не упуская при этом других компьютерных забав – игр и просмотра MPEG4 и DVD с их многоканальными саундтреками. Именно такие платы мы и представляем вам в этом обзоре: наши герои легко справляются с трехмерным звуком в играх и фильмах, претендую при этом на качественное звучание. Сравнивать претендентов будем опять-таки с небезызвестной SB Audigy, лидером мультимедийных плат уходящего поколения.

В ходе тестирования особое внимание обращалось на возможности наших подопытных в плане работы с профессиональным ПО для записи и обработки звука – поддержка интерфейсов ASIO 2.0 и GSIF, а также низкие задержки, позволяющие использовать платы для создания музыки в современных редакторах.

В качестве «инструмента для пыток» были выбраны профессиональные студийные мониторы (читай: акустика) M-Audio Studiophile 5-B (\$600), рекомендованные производителем для использования в небольших и домашних студиях: выдавая абсолютно чистый и ровный звук, они прекрасно выявляют все огни звука. В дополнение к субъективным тестам качества звука использовался профессиональный пакет Rightmark Audio Analyzer (доступен бесплатно на <http://audio.rightmark.org>), измеряющий точные характеристики аналогового сигнального тракта. На сайте программы доступны подробные результаты измерений плат.

## M-Audio Audiophile 2496

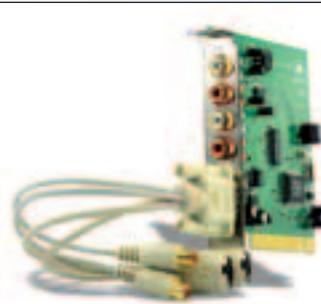
Входы/выходы: 1 стереовход и 1 стерео-

выход на RCA («тюльпанах»), цифровые вход/выход, MIDI интерфейс

Поддерживаемые режимы: 16/24-bit, 8-96 kHz

Цена: \$195

Героизм этой платы не может не восхи-



щать. Audiophile 2496 пережила столько обзоров в самых различных изданиях, сколько другим и не снилось. Действительно, Audiophile – одна из первых и самых популярных потребительских звуковых плат, претендующих на звук достойного качества. Карта была выпущена довольно давно, но до сих пор не потеряла актуальность благодаря поддержке режима 24-bit, 96 kHz.

Из всех плат этого обзора Audiophile – единственная, не располагающая многоканальным аналоговым выходом. То есть напрямую к Audiophile 5.1 акустику подключить не удастся – в распоряжении пользователя всего лишь один стереовыход, реализованный в виде двух «тюльпанов»-RCA. Поэтому Dolby Digital возможен только при подключении через цифровой канал... Но об этом позже.

На самой плате расположены только аналоговые разъемы: цифровые и MIDI-интерфейсы расположены на специальном кабеле, который подключается к интерфейсному разъему на Audiophile. Это весьма удобно, так как если вам не нужны MIDI/цифровые каналы, вы сможете их просто отключить и убрать обратно в коробку.

Итак, вскрытие упаковки показало: кроме самой платы, счастливый покупатель обретет целую тонну различного ПО, включающего профессиональный секвенсор Logic Audio и облегченную версию сэмплера GigaSampler LE, а также кучу различных полезных утилит и программ.

Установка предложила выбрать между VxD и WDM-драйверами. Рекомендую всем обладателям звуковых плат с WDM-драйверами устанавливать только их: под WDM становится возможной работа с профессиональным ПО и многие другие примочки. Для Audiophile были также установлены драйверы WDM.

Контрольная панель довольно запутана – с первого взгляда разобраться в огромном количестве настроек нелегко, так что без изучения инструкции не обойтись. Для обычного пользователя большая часть параметров, впрочем, окажется не- нужной.

## Звучание

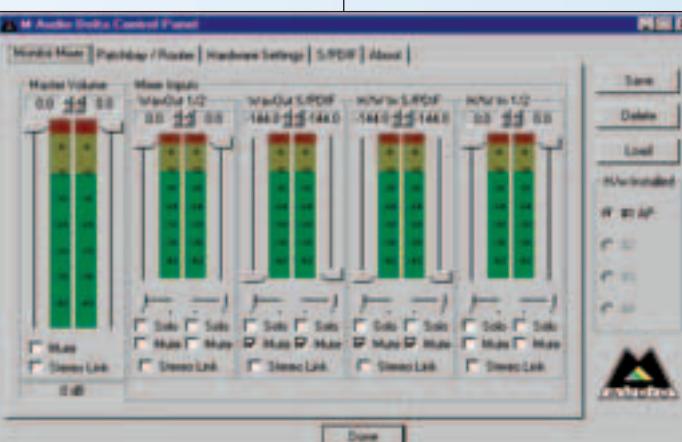
Драйверы установлены, ПО настроено – настала пора послушать Audiophile в действии. К RCA-выходам были подключены

панный. Самая большая проблема мультимедийных плат – зажатый характер звучания, что является результатом небольшого динамического диапазона. Свою лепту вносят и нелинейные искажения: тембры голосов и инструментов меняются, причем иногда довольно значительно.

Объективные тесты с помощью программы Rightmark Audio Analyzer показали отличные результаты. АЧХ платы абсолютно ровная, нелинейные искажения ничтожно малы. В общем, объективные тесты подтвердили результаты прослушивания.

## Игры и DVD

А вот с этим у Audiophile сложнее. Во многих играх звук прерывистый и нестабильный; никаких 3D-функций плата не поддерживает. Поэтому использовать Audiophile для игр я бы не рекомендовал. Многоканальное аудио с DVD может воспроизводиться только через цифровой выход: для этого существует специальная опция в настройках платы. Потоки многоканального аудио с DVD вы сможете прослушивать, только если у вас есть



мониторы Studiophile SP-5B с помощью профессиональных кабелей Proel. Несколько заранее подготовленных шаффайлов с записями различных стилей были внимательно прослушаны.

Субъективные впечатления таковы: звучание очень чистое и аккуратное, в то же время довольно глубокое. Симфонический оркестр звучит просто прекрасно; карта с легкостью озвучивает весь динамический диапазон компакт-диска. На современных стилях звук не столь впечатляющ – в основном за счет своей четкости. Звучание CD, проигранных на Audiophile, сравнимо со звучанием хороших Hi-Fi CD-деки.

Те же композиции, прослушанные на установленной в соседнем PCI-слоте Audigy, звучали, как из китайского бумбокса: звук пластмассовый и неровный, на некоторых частотах как будто вышиб-

внешний Dolby Digital-декодер с цифровым входом.

Audiophile оправдывает свое название: ни на что, кроме как на качественное воспроизведение музыки, плата не рассчитана. Кроме прекрасного звучания в плюс карте можно поставить просто великолепные безглубочные драйверы – за все время общения с платой не возникло ни одного сбоя. GigaSampler сразу же распознал плату и заработал без проблем; так же поступили и знаменитые секвенсоры Cubase и Sonar.

В целом, плату можно смело рекомендовать тем, кто хочет слушать музыку и работать со звуком. Фанатам игр и фильмов придется пройти мимо.

## Audiotrak Maya 7.1 GOLD

Входы/выходы: 4 выхода, линейный вход



и микрофонный вход на mini-Jack, цифровой оптический выход, многоканальный аналоговый выход G9

Поддерживаемые режимы: 16-bit, 8-48 kHz

Цена: \$105

Компанию Audiotrak можно обвинить в малой известности, но никак не в безродности. Если вы подумали, что перед вами изделие безвестного китайского умельца, слушайте: Audiotrak – подразделение широко известной в среде профессионального звукового оборудования компании EgoSys, созданное для разработки звуковых плат для массового рынка. Вслед за выпущенными для профессионального применения Maya и Maya 44 компания разродилась много-

канальной картой для просмотра фильмов.

Комплектация платы выполнена в духе минимализма: кроме самой Maya 7.1, в коробке находится руководство пользователя, программа Cyberlink PowerDVD и дискета (!) с драйверами. Что ж, такая скучная комплектация означает, что покупателю не придется переплачивать за лишнее ПО, что в наших краях только приветствуется.

Первый взгляд на Maya 7.1 принес противоречивые впечатления. Плата очень похожа на обычную мультимедийную карту из-за цветастых пластмассовых разъемов mini-Jack. В середине контактной панели расположен непонятный круглый разъем. Цифрового входа нет, зато наличествует цифровой оптический выход.

Во-первых, следует разобраться, что же все-таки означают цифры 7.1. Известно, что стандарт записи многоканального аудио в фильмах DVD – 5.1, то есть пять каналов плюс сабвуфер. Инженеры Audiotrak пошли дальше и снабдили плату семьью выходами, не считая сабвуферного. В инструкции приводится схема 7.1 Surround: между фронтальными и центральными динамиками устанавливаются еще две колонки. Система странная и, насколько я знаю, нигде пока что неиспользованная.

Круглый разъем называется G9 и передает аналоговый 5.1-звук. Говорят, на некоторых акустических системах есть такие разъемы. Рядом с G9 расположен линейный вход и усиленный вход для микрофона.

Забавно, что драйверы платы занимают

всего 160 kB. После мгновенной процедуры установки в system tray появилась иконка платы, вызывающая панель управления. Она дает возможность регулировать громкость записи и воспроизведения всех каналов.

### Звучание

Тот же плейлист, те же мониторы и кабели Proel. Определенные отличия в звучании от Audiophile были заметны: это в основном касается высоких частот. Они немного тише на Maya 7.1 – как будто слегка смазаны. В остальном звучание платы было просто на высоте: также никакой захлеста, свойственного мультимедийным платам, очень чистый и мощный звук. Maya 7.1 лучше, чем Audiophile, справилась с электронной музыкой, в особенности с хип-хопом: бит «ухал» жестче и энергичнее. Звучание



## MICROLAB-SPEAKER.RU



### M-5601/2.1



#### Мультимедийная система M-5601/2.1

- Закругленные линии сабвуфера в сочетании с модным дизайном сателлитов
- 4" улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 Р.М.Р.О (36W RMS)
- Чувствительность: 300 мВ/сателлиты, 25 мВ/сабвуфер
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Размеры: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: белый (слоновая кость), черный

### HIFI система объемного звучания M-200/4.1

- 4" улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Компактный дизайн
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 Р.М.Р.О (36W RMS)
- Чувствительность: 300 мВ/сателлиты, 25 мВ/сабвуфер
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Размеры: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: белый (слоновая кость), черный

### M-200/4.1



Maya 7.1 глубокое, но не академичное; в нем чувствуется некоторый окрас. В целом Maya 7.1 вполне может конкурировать с хорошими музыкальными центрами. Субъективно же мне все-таки больше понравился звук Audiophile.

Объективные тесты показали небольшое отставание Maya 7.1 по всем параметрам: динамический диапазон составляет 89.9 дБ против 92.6 дБ у Audiophile. Нелинейные искажения у Maya 7.1 на две тысячи процента больше: 0.008% против 0.006% у Audiophile. Впрочем, это мелочи по сравнению с отставанием Audigy или SB Live!, не говоря уже о более дешевых мультимедийных платах.

### Игры и DVD

Вот тут-то Maya и продемонстрировала свой потенциал. PowerDVD распознал шестиканальный выход, не пискнув. На экране начались страдания генерала Максимуса: толпа ревела со всех сторон, речь, музыка и спецэффекты воспроизводились с одинаковой точностью. Звучание Maya 7.1 очень ровное, что само по себе очень хорошо, но для просмотра фильмов это не лучшее качество – спецэффекты «любят» выщелаченные басы. Тем не менее, достоверность звука прекрасна; DVD в исполнении Maya 7.1 может легко потягаться с недорогим стационарным DVD-проигрывателем.

Удивительно, но с играми у Maya не возникло абсолютно никаких проблем. Поддержка аппаратной обработки 3D-потоков у платы отсутствует, зато никаких багов с воспроизведением звука в играх обнаружено не было. Пожалуй, игры – единственная область, где Live!/Audigy все еще обходят новые платы: аппаратно реализованные 3D-эффекты все-таки значительно лучше программных. Если же для вас поддержка 3D-эффектов в играх не критична, Maya 7.1 сможет достойно озвучить любую современную игру.

Ну и на закуску: Maya 7.1 дружит с профессиональными интерфейсами ASIO 2.0 и GSIF, предоставляя все свои четыре стереовыхода для работы с музыкой. Для музыканта, не располагающего значительными средствами, эта плата – просто находка, так как при достойном звучании и весьма низкой цене плата предоставляет все, что требуется для полноценной работы с музыкой.

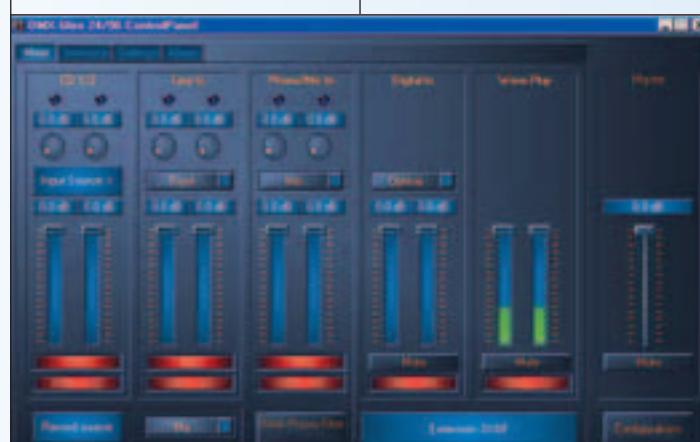
Вывод: Maya 7.1 – прекрасная плата с отличным звучанием, внушительными возможностями и весьма стабильными драйверами. Учитывая, что она еще и самая недорогая в нашем обзоре, торжественно вручаем ей звание «Лучшая покупка».

### Terratec DMX 6Fire 2496

Входы/выходы: на плате – 3 выхода и 1 вход на mini-Jack; на внешнем блоке: два входа на RCA, микрофонный вход, цифровые оптический и коаксиальный входы/выходы, MIDI вход/выход, 1 выход на RCA, выход для наушников

Поддерживаемые режимы: 16/24-bit, 8-96 KHz

Цена: \$245



Ключевое слово при описании DMX 6Fire – внушительно. Внушительных размеров и дизайна коробка (в такие нынче не пакуют даже 3D-ускорители), внушительный объем прилагаемых аксессуаров и внушительное количество входов/выходов, расположенных на плате и выносном блоке.

В коробке, кроме платы и внешнего блока и целого вороха всяческих бумажных материалов, были обнаружены ценные предметы: провод для подключения CD-ROM по «цифре» – веяц, которую в продаже найти просто невозможно, куча винтиков для крепления блока в 3.5"-отсеке и несколько переходников mini-Jack-Jack.

Выносной блок выглядит очень массивно; сделанный целиком из металла, он довольно тяжел, посему рекомендую крепить его на всех четырех винтах. Расположение разъемов на нем практически идентично расположению разъемов на блоке SB Live! Platinum: те же разъемы для наушников, микрофона, цифровые оптические и коаксиальные цифровые входы/выходы, MIDI-разъемы, два «тюльпана» для подключения акустики и четыре «тюльпана» – линейных входа. На блоке расположено четыре диода, символизирующих работу разных интерфейсов и перегрузку микрофонного входа. Уровень звука на выходе для наушников и микрофонном входе регулируются резиновыми рифлеными ручками.

На самой же плате расположено четыре разъема типа mini-Jack: один – линейный вход, и три для подключения 5.1-акустики: фронтальный, тыловой и центральный/сабвуферный каналы.

Мгновенная установка драйверов поселила в системной панели симпатичную консоль управления платой. В процессе работы с DMX 6Fire возникло множество проблем, связанных с драйверами; в основном это касалось изменения уровня громкости – он ни с того ни с сего скакает с нуля до максимума, изрядно пугая кошку и соседей (выходной уровень DMX – тот еще, но об этом позже). При проигрывании музыкальных файлов через Media Player регуляторно сбивается скорость проигрывания, превращая звук в диснеевские мультики 60-х. К счастью, на сайте Terratec драйверы регулярно обновляются – есть надежда, что через некоторое вре-

мя эти досадные баги будут исправлены. Поддержку GSIF и ASIO уже в текущей версии драйверов, впрочем, можно назвать безупречной – в работе с GigaStudio и Cubase проблем не возникло.

Плата от Terratec, как и M-Audio Audiophile, поддерживает режим 24/96 – фактически, обе эти карты построены на одном цифровом процессоре, IC Ensemble, но используют его возможности по-разному: DMX 6Fire – для получения 5.1-звука, а Audiophile, надо сказать, распорядилась ресурсами процессора довольно скромно – все ограничилось одним цифровым и одним аналоговым каналами.

### Звучание

Мониторы Studiophile SP5-B подключались мною сначала к выходу на самой плате, затем к линейному выходу на внешнем блоке. Разницы в звучании этих выходов заметно не было, но предпочтение было отдано последнему из-за более качественных разъемов RCA. Итак, прогон play list выявил следующие результаты.

Звук ошеломляющий. В отличие от своих собратьев Audiophile и Maya 7.1, пытающихся воспроизводить звук более-менее честно, дитя Terratec совершенно бесстыдно окрашивает звук сочными басами и усиленными высокими частотами, что приближает его к классическим Hi-Fi устройствам. Звук великолепный и красивый – очень глубокий, чистый и качественный. Особенно хороши в исполнении DMX современные электронные композиции: басы долбят, высокие выделяются своей чистотой и прозрачностью. Симфонический оркестр также играет хорошо; и все же предназначение платы – озвучивать современную музыку. Качество звучания DMX 6Fire, несомненно, легко спорит с хорошим стационарным Hi-Fi-плеером. Уровень выходного сигнала также вне конкуренции: для комфорtnого прослушивания на мониторах в микшере платы была установлена минимальная громкость.

Выход для наушников также великолепен. Он способен потянуть профессиональные наушники с большим сопротивлением за счет очень большой громкости; ручку уровня сигнала вряд ли придется поднимать выше половины.

Объективные тесты RMAA показали превосходство платы над всеми остальными в обзоре, причем довольно значительное в динамическом диапазоне и искажениях. Заметны были небольшие подъемы в АЧХ на низких и высоких частотах. Единственный минус столь окрашенного звука DMX – сложности в профессиональной работе с музыкой, для которой нужно совершенно нейтральное звучание.

### Игры и DVD

Terratec DMX 6Fire 2496 аппаратно поддерживает 3D-расширение Sensaura, что позволяет использовать аппаратную обработку 3D-звука в играх. На практи-



ке из-за кривоватых драйверов во многих играх звук нестабилен – встречаются потрескивания и пропадание его вообще. Там же, где все работало нормально (например, Quake III), 3D-звучание было на высоте и легко конкурировало с Live!.

DVD звучали просто волшебно. Генерал Максимус сражался с леденящими душу звуковыми эффектами – в основном за счет глубокого и сочного баса, выдаваемого платой. Вкупе с высоким уровнем сигнала на выходе вы можете устроить у себя дома отличный кинотеатр и хорошенько осложнить жизнь соседям.

В общем, Terratec DMX 6Fire 2496 – несомненно, выбор «СИ». Стоимость платы примерно равна стоимости комплекта Audigy Platinum EX, но качество ее значительно выше. Когда для DMX появятся стабильные драйверы, она станет, несомненно, бескомпромиссным вариантом для тех, кто стремится превратить свой компьютер в Hi-Fi систему.

### Выводы

Все три платы доказали: классный звук на компьютере получить можно. При этом Audiotrak Maya 7.1 заявила, что это можно сделать за относительно небольшие деньги, а Terratec DMX 6Fire 2496 добавила, что одна плата может сочетать в себе все, что нужно любителю хорошего звука, игр и DVD. Кarta M-Audio Audiophile прекрасно подойдет тем, кто занимается производством музыки на компьютере – в поставку это платы входят все, чтобы начать работу незамедлительно.

Редакция журнала благодарит за предоставленные на тестирование звуковые платы M-Audio Audiophile, Audiotrak Maya 7.1 GOLD и Terratec DMX 6Fire 2496, а также мониторы M-Audio Studiophile SP-5B компанию «Мультимедиа Клуб» (<http://www.mpc.ru>, 943-9290). 

Модемы серии

# OMNI 56K

Модем • Факс • Автоответчик • АОН



- V.92/V.44 - максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежность связи на любых линиях
- Легкость установки - простота в обращении
- Возможность обновления микропрограммы

ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ



OMNI 56K PRO

OMNI 56K DUO

OMNI 56K NEO

OMNI 56K PCI

товар сертифицирован



**ZyXEL**

[www.omni.ru](http://www.omni.ru)

# Lan Arena 7: на стыке эпох

Владимир Карпов а.к.а S.A.D.J

sadj@gameland.ru

С 5 по 7 июля в Париже прошел уже седьмой по счету турнир под названием **Lan Arena**. Многие специалисты окре-тили его символическим чемпионатом мира по игре **Quake III**, так как на него съехались как сильнейшие европейские команды, так и лучшая команда США, ко-торая победила в недавно закончившей-ся американской лиге **KIT**. Особый инте-рес этому событию придавал тот факт, что **Lan Arena 7** должен был стать по-следним крупным турниром по игре **Quake III**, так как его место в ближай-шем будущем, скорее всего, займет **Unreal Tournament 2003**.

К сожалению, Россия здесь была пред-ставлена лишь в одной номинации. За победой в Париже приехала команда **ForZe** из Москвы, занявшая недавно первое место на **CPL Cologne**. Именно поэтому мы расскажем вам только о том, что происходит в номинации **Quake III**. Система розыгрыша была стандартная: команды играют по круговой системе в группах, из группы выходят две лучшие команды. Далее по схеме **full double elimination** до выявления победителя.



Изначально ожидалось, что первое место на турнире должна занять команда **Esports united** (ранее известная как **Ice Climbers**), второе место по расчетам за-нимала **ForZe**, а третье и четвертое **Quad People Organisation (QPO)** и американская **Team 519** соответст-венно. Забегая вперед, скажем, что эти дан-ные оказались неверными.

**ForZe**, куда входили **Devil**, **Satan**, **Mikes** и **Pow3r**, по причине задержки самолета опоздали на турнир. Поэтому

их вписали в первую группу, игры в кото-рой проходили несколько позже, чем в других. В соперники им достались команда **Vikings** (Дания), **Shuuk** (Герма-ния) и **Against All Authority** (Франция). Эти команды - не самые серьезные со-перники, хотя датчане вполне могли по-портили кровь «форзам».

**Vikings**, из второй - **Esports united** и **Northstars**, из третьей - **Quad People Org** и **reGeneration**, а из четвертой - **EYEBallers** вместе с **mTw-u-sk**. Неожи-данностью для всех стал полный провал американского чемпиона, команды **519**. Они с треском проиграли два матча и лишь один свели вничью.

дам с небольшим счетом **100:108**. В итоге после этого матча «форзы» опусти-лись в группу проигравших вместе с **reGeneration**, **Vikings** и **EYEBallers**. Там **ForZe** с легкостью расправились с **re-Generation**. Далее судьба распорядилась так, что отечественной команде вновь пришлось столкнуться с **Vikings**. Первая карта была проиграна с разницей в 24 флага. На второй карте нашим ребятам удалось собраться и выиграть (**80:77**). Судьба команд решалась на дополнитель-ной карте. Увы, удача оказалась на сторо-не датчан. **ForZe**, вместе с **EYEBallers** за-няв 5/6 место, покинула турнир.

На следующий день был сыгран суперфи-



Как планировали организаторы, в первый день должны были быть сыграны все иг-ры в группах и определится восемь луч-ших команд, которые пройдут дальше по турнирной сетке. В своем первом матче **ForZe** со счетом 2:0 расправились с гер-манской командой **Shuuk**. Такой же ре-зультат высветился на экране после игры с **Against All Authority**, несмотря на сильное сопротивление французов в са-мом начале игры. В последнем матче «форзы» столкнулись с **Vikings**, которые к тому времени также имели на своем сче-ту две победы. Первая карта осталась за россиянами (**92:54**), а вот вторая с мини-мальным отрывом в один флаг за датчча-нами (**106:107**).

Таким образом, из первой группы вышли в финальную часть чемпионата **ForZe** и



Второй день начался с того же, что и перв-ый, то есть с опоздания команды **ForZe**. Организаторы, немного подождав, защи-тили техническое поражение на первой карте против команды **Esports united**. На второй же карте россияне уступили шве-

нал. По завершению турнира, команды распределились следующим образом:

- 1) **Quad People Org (5.600 Евро)**
- 2) **Esports united – (2.800 Евро)**
- 3) **mTw-u-sk – (1.400 Евро)**
- 4) **Vikings**
- 5/6) **EYEBALLERS & ForZe**
- 7/8) **Northstars & reGeneration**

Подводя итог прошедшему чемпионату, можно сказать, что ожидания российской игровой общественности не оправдались. Хотя если бы **ForZe** не выиграли **CPL Cologne**, возможно, пятое место на **Lan Arena 7** можно было бы расценивать как вполне неплохой результат. Как бы то ни было, **ForZe** уже обеспечила себе почет-ное место в истории **Quake III**.



# Nations Cup: ping подводит Россию

Polosatiy

polosatiy@cyberfight.ru

Вот и закончился популярный европейский интернет-турнир **Clanbase Quake III Nations Cup**. Интересно, что этот чемпионат проводился совсем не для кланов, а для сборных национальных команд, чего игроки уже давно не видели. Первым и последним национальным турниром стал **Barrysworld European Championship**, было это 2 года назад, тогда российская команда показала великолепную игру и стала чемпионом Европы. Тот состав (**Polosatiy, Pow3r, Devil and Satan**) обыграл в финале сборную Швеции, которую представлял легендарный клан **9**. Финал проходил в Лондоне, и победа была самой значительной для России. Сейчас времена изменились. Командные турниры рассчитаны на кланы, так как организация национальных LAN-турниров очень непроста.



На фоне всего этого особняком смотрится **Clanbase Quake III Nations Cup**, участие в котором принимала сборная России. Сейчас уже все закончилось, и результаты для России в целом неплохие. Но обо всем по порядку.

Изначально в турнире принимало участие 19 команд, но три из них отселились на отборочном этапе. Таким образом, остались 16 команд: Дания, Швейцария, Словения, Германия, Англия, Исландия, Испания, Австрия, Швеция, Россия, Норвегия, Финляндия, Бельгия, Голландия, Италия и Франция.

Мы попали в скандинавскую группу, поэтому готовиться к каждой игре нужно было очень серьезно. Первый матч был против сборной Норвегии, не самой сильной команды. Игра получилась очень хорошей, практически без ошибок, да и Интернет не подвел. Победа сборной России на двух картах, и первые 3 очка.

Второй матч проводился против финнов. Мы изначально были уверены в своей победе, наша игра на последних тренировках была на высшем уровне. На первой карте мы значительно переигрывали финнов и победили со счетом **104:64**, правда, в конце матча случилась неприятная ситуация — наши пинги подскочили до 200, но отрыв с нашей стороны был слишком велик, поэтому, к счастью, все обошлось. Связь постоянно прерывалась, а судьи матча только накаляли ситуацию. В итоге нас заставили играть вторую карту с пингом 200, мол, всем финским игрокам надо было спать идти скоро. Это была не игра, а избиение, мы совершенно ничего не могли сделать и за 15 минут матча проигрывали около 100 фрагов. За 5 минут до конца встречи пинг нормализовался, но

это не помогло нам, хотя и удалось отыграть 70 фрагов за 5 минут. Итоговый счет — **99:125** в пользу финнов. Подходя к третьей карте, мы были очень расстроены исходом предыдущего матча, однако концовка злополучной встречи разбудила в нас спортивный азарт. В решающей игре мы начали драться, как львы, после чего Финляндия капитулировала — **125:96**, что означало общую победу России.

Третий групповой матч против Швеции не состоялся из-за узких проблем с



Интернетом, но мы и так вышли в 1/4 финала, где нашим соперником была сборная Бельгии. Описывать эту игру особо не стоит, так как класс белгийцев все-таки пониже, да и проблем с Интернетом не было. Закономерная победа со счетом **3:0** в пользу России.

Полуфинал проходил против сборной Германии, одной из самых сильных европейских **Quake III** держав. После часового поиска, мы все-таки отыскали подходящий сервер для обеих команд, хотя у нас было некоторое преимущество в пингах, что придавало нам большей уверенности. На стартовой карте была очень напряженная игра, и в первые 5 минут мы проигравали около 30 фрагов. Ближе к середине матча игроки нашей команды собрались, игра пошла. Непростая победа со счетом **81:63** — и еще больше уверенности для нас. Игра на второй карте была практически полным повторением первой встречи за исключением того, что игра была более аркадной. Победа за нами со счетом **102:83**. Третья карта — не особо интересная игра, но великолепная концовка. Итоговый счет — **75:73** в нашу пользу.

В финале мы столкнулись со шведами (они обыграли Англию в полуфинале со счетом **3:2**). Этот матч получился ужасным для России. Мы изначально знали, что будет непросто играть на скандинавских серверах (в Европе у нас везде пинг 100, кроме Скандинавии). И тут по закону подлости именно в финале у нас испортился Интернет, причем на длительное время. Перенести матч мы не могли, и пришлось играть, как есть. В итоге бесцветные поражения на трех картах и второе место в Кубке Наций. После этого матча было много споров среди игроков и болельщиков, ведь все-таки это был финал, и всем хотелось, чтобы это было настоящая битва, но, видно, в этот раз нам не повезло.

Ну а в целом турнир прошел неплохо, и впечатление испортила только финальная игра против шведов, если это можно было назвать игрой. Наш пинг от 60 до 200 против шведского 30-40. В такой ситуации действительно непросто показать полноценную игру. Остается надеяться, что в следующем сезоне все будет лучше и интереснее.

# Москва vs Санкт-Петербург

## Polosatiy

polosatiy@cyberfight.ru

6 июля в Санкт-Петербурге прошел командный турнир по игре **Quake III Arena**. Недавние события, связанные с распадом двух ведущих московских Q3-кланов, наложили свой отпечаток на командную игру в Москве и во всей России. На турнир в Питер поехали не полноценные кланы, а «сборные-солянки».

Вообще, ситуация с кланами сейчас напоминает какой-то хаос. Похоже, игроки теряют веру в будущее. Возможно, это связано с тем, что эпоха **Quake III** подходит к концу, скоро выйдет какая-ни-

будь новая игра, которая заменит это детище **id Software**. Ну да ладно, вернемся к питерскому турниру.

Всего участие приняло 10 команд, восемь из них были укомплектованы питерцами, а в двух оставшихся командах собрались лучшие москвичи. Первую московскую команду, **CAM**, представляли **Sid**, **Dantist**, **noBar**, **uNkind** (правда, первые двое – из Питера), а вторую команду, **TMP**, – **Cooler**, **Jibo**, **c58-Morfei** и **mT\_Pete**. От Питера выступали Team **c4** – **ZLo**, **Dookie**, **LorDDen**, **Inside** и **Peterburg Killers** (**Korresh**, **Lex**, **Spawn**, **Positive**).

В первом туре все вышеперечисленные фавориты без проблем одолели соперников, исключение составили **Peter-**

**burg Killers**, которые проиграли клану **RiF**. Во втором туре **TMP** встречались с кланом **c4**, и это получилась по-настоящему напряженная игра. Первую карту выиграли **c4**, после чего у болельщиков сложилось впечатление, что Питер в этой встрече окажется сильнее. Но **TMP** собралась и в очень упорной борьбе выиграла две оставшиеся карты.

В финале группы победителей (те, кто не проиграл ни одной игры) встретились две московские команды, и этот матч должен был определить, кто выходит в главный финал. **CAM** обыграли **TMP** с небольшим разрывом на двух картах и вышли в суперфинал.

В группе проигравших развязалась настоящая война между питерскими кланами

**c4** и **Peterburg Killers**. **c4** оказалась сильнее и вышли в финал группы проигравших.

Финал проигравших – **TMP** против **c4**. На этот раз борьба получилась не такая напряженная, как во втором туре соревнований, и **TMP** победили со счетом 2:0.

Примечательно, что на турнире не был сыгран суперфинальный матч. Обе команды участники финала были из Москвы. Они просто решили поделить между собой призы и разойтись миром.

В целом турнир прошел неплохо, хотя и ожидалось большее количество участников, но на настрой команд негативно повлиял скромный размер призового фонда – многие просто не приехали.

## NEWS BLOCK

### Некоторые примочки к GTA 3

Детище компании **Rockstar Games** набирает обороты, и на данный момент к нему появилось уже достаточно много примочек. Среди них нельзя не отметить замечательный **SnowMod**, который меняет около 1000 текстур, создавая из летнего города зимний, заваленный снегом. Скачать этот мод можно либо с официальной страницы (<http://www.ncgexitus.de.vu>), либо с нашего диска.



Кроме того, недавно открылся новый сайт <http://www.gtaskins.com>, на котором собрана коллекция всех лучших «шкур» для **GTA 3**. Спешите видеть!

### Кризис навсегда!

Модификаций к игре **Operation Flashpoint** выпущено уже очень много. Несмотря на это, они все еще продолжают и продолжают выходить. Так, например,



сейчас наши соотечественники-энтузиасты готовят к выходу интересный мод под названием **Kavkaz Crisis**. Пока команда состоит из четырех человек, но проект уже получил немалую оглажку благодаря ресурсу **Flashpoint on Xaos**. Учитывая актуальный сюжет, есть все основание верить в его успех.

Источник: <http://flashpoint.xaos.ru/>

### По следам Tactical Ops

4 июля свет увидела recon-версия еще одной модификации к **Unreal Tournament** под названием **America's Army: Operations**. Занимает она аж 200 МБ! На данном этапе нам предлагается ознакомиться с



несколькими картами для одиночной и шестью картами для многопользовательской игры.

Модификация построена на последней версии **Unreal Engine** и по стилю более всего напоминает нечто среднее между тем же **Tactical Ops** и **Operation Flashpoint**. Для игры через Интернет



обязательна установка **GameSpy Arcade**. Кстати, за первые дни с **Fileplanet** мод был скачан более 10.000 раз.

Сама игра примечательна тем, что это, судя по всему, самая «дорогая» игра в истории (имеются в виду PC-игры – прим. ред.). Говорят, что ее бюджет составляет около 7 миллионов долларов. И это при том, что распространяется она исключительно в freeware-варианте.

Официальный сайт: <http://www.americasarmy.com/>

### Half-Life для британской армии

Согласно сообщениям BBC, отныне солдаты британской армии используют в качестве тренажера некую модификацию популярнейшей игры **Half-Life**. Сам мод очень напоминает **Counter-Strike**, однако, имеется ряд существенных различий. В игре могут при-

нимать участие не более 8 солдат, которые делятся на две команды. Любое попадание приводит к летальному исходу, а карты созданы с учетом реальной архитектуры. Разумеется, бойцы сочетают виртуальные тренировки с более традиционными (например, физическими). Но, по мнению специалистов, подобные забавы способны обучить солдат технике ведения реального боя.

Может быть, небезызвестные «Санитары подземелий» (см. материал в этом номере – прим. ред.) – не такая уж и фантастика, ведь там бойцы использовали в качестве универсального тренажера игру **Quake**.

Источник: <http://www.counter-strike.ru/>

### В сине-красном костюме...

После выхода полнометражного фильма про человека-паука поднялся новый бум. Мало того, что вышла игра, полностью повторяющая сюжет фильма, так ведь еще и фанаты **Quake III Arena** внесли свою лепту. В скором времени свет увидит **SpiderMan Total Conversion**. Это модификация на движке **Quake III**, в которой игроку предлагают принять участие в кровавых разборках с участием всех полюбившихся героев. Предлагаем посмотреть уже имеющиеся скриншоты.

Официальный сайт: <http://spidermantc.fragoff.net/>





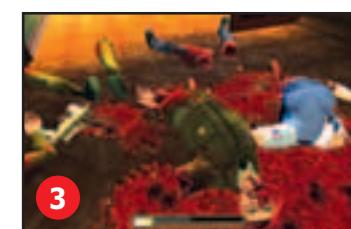
Лицензия РВ №4794 выдана 27.11.2000 МИПР  
Фото: Ю. ШАВАУТ СОНИС

Радио кончилось. Началась

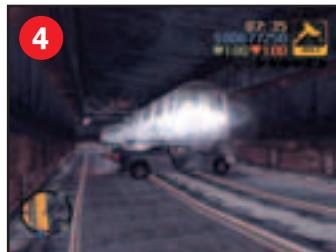
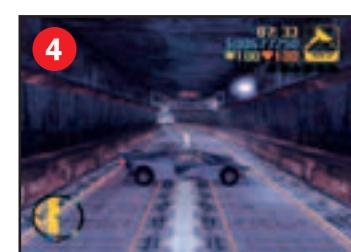
**ULTRA**  
100.5FM

# КОНКУРС!!!

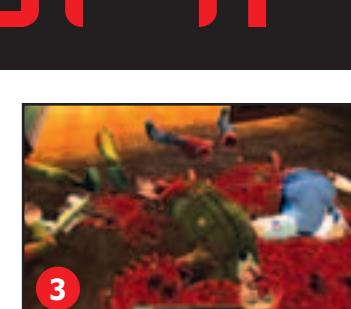
Конкурс на лучший скриншот идет полный ходом. Да что там идет – стремительно набирает обороты, грозя превратиться в настоящую галерею работ, на размещение которой понадобятся все площади Третьяковки... На первой контрольной точке, пока до подведения итогов еще есть целый месяц, мы публикуем избранные произведения скринджников. Возможно, что именно эти работы вы увидите в финале...



3. Игорь Ванюков, г. Волгоград. Кровавые озера из Soldier of Fortune II. Как признался автор, «самому жутко стало, как их от гранаты разнесло!».



1. Александр Жильцов, г. Новосибирск. Вот такими прекрасными и тихими бывают утренние часы в The Elder Scrolls III: Morrowind.



2. Игорь Сопрун, г. Москва. Увы, мечты зачастую оказываются несбыточными... Кадр из FIFA 2000.



7

Напоминаем, что работы можно присыпать до 1 сентября 2002 года. Не забывайте указать ФИО, город, название игры, а также сделать классную подпись. Более подробную информацию о конкурсе смотрите в 11(116) номере «СИ».

Р.С. И еще один важный момент – мы не принимаем шоты, сделанные с пиратских версий!

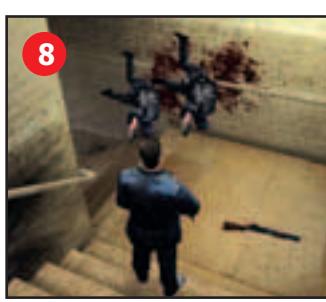
4. Павел Чучанов, г. Химки. Эффектная раскладовка из Grand Theft Auto III – самоубийцы в метро!!!

5. Еще одна работа Павла Чучанова (внизу). Между прочим, этот шот может победить и в номинации «Самый эротический» и «Самый глупый».



6. Александр Азизов, г. Москва. Пошло, но смачно и выразительно (справа) – возможно, потенциальный победитель в номинации «Самый эротический скриншот»?

7. Дмитрий Савченко, г. Пермь. Замечательные сиамские близнецы из «Ил-2 Штурмовик».



8. Денис Елифанов, г. Москва. Цыплята табака по-макснейковки.



ИЗДАТЕЛЬСТВО «АЗБУКА»  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЗВЕЗДА  
НОВОГО  
ПОКОЛЕНИЯ!

ВПЕРВЫЕ  
НА РУССКОМ  
ЯЗЫКЕ



СКАЗАНИЯ  
ТРЕХ  
МИРОВ

# ЯН ИРВАЙН

Творчество австралийского писателя Яна Ирвина стало одним из самых ярких открытий в мировом фэнтези последних лет. Его книги стремительно завоевали популярность у любителей и знатоков жанра в самых разных странах.

«Тень в Зеркале» – первая часть сериала «Сказания трех миров», который в настоящее время одновременно выходит в Америке, Германии, Китае и Франции. В России сериал будет полностью издан в издательстве «Азбука» в течение 2002 г.

В него войдут книги «Тень в Зеркале», «Башня над пропастью», «Темная Луна», «Врата трех миров», «Геомансер». Говоря о необыкновенном успехе этого сериала, критики ставят его в один ряд с эпопеями Роберта Джордана и Терри Гудкайнда.



АЗБУКА

Спрашивайте книгу в магазинах: «Библиоглобус», «Дом Книги на Новом Арбате», «Молодая гвардия», «Москва». Издательство «Азбука» – тел. (812) 327-04-55, (095) 911-99-74. Смотрите в Интернете: Клуб любителей фэнтези и фантастики на [www.azbooka.ru](http://www.azbooka.ru)

«ВЕЧНАЯ БИТВА»



И биться сердце перестало!.. Реальная схватка добра со злом на уровне президентов. Чем старше я становлюсь, тем больше мне нравятся именно такие фильмы. Их нельзя смотреть без слез, ;) и слез умиления в том числе. Сам Жириновский в страшных снах, наверное, не видел ничего подобного! Вот он – натуральный траш-романтизм!

Из последних шедевров жанра – «Братство волка». Помните монстра, разрывавшего на куски французских красавок? Его кровный брателло снялся в «Вечной битве»... А geopolитический пафос ленты закрутился чуть ли не в барабан рог: продавший душу дьяволу отцеубийца получает в наследство медиа-империю SSN, с помощью которой становится председателем Евросоюза и начинает создавать некое Всемирное Супергосударство, естественно, с собой любимым во главе. Почти весь земной шарик охотно продаётся ему за некоторое количество мешков гуманитарной помощи, и только гордый американский и хитрый китайский народы не хотят идти на поклон, а смелый и ловкий президент Соединенных Штатов, в свою очередь являющийся злобному мегаканцлеру родным братом, сам хватает пистолет, прыгает в вертолёт и...

Между строк: бабушка, я опять во сне летал :)

«ПЛАНЕТА КА-ПЭКС»



В главных ролях: Кевин Спейси, Джек Бриджес

Этот фильм совсем из другой оперы – ни одного спецэффекта. Зато все очень грамотно, великолепно придумано и мастерски снято ( обратите внимание на эстетические кадры, на фоне которых идут титры перед началом!). Хотя начать расхваливание, пожалуй, правильнее со сценария, созданного по мотивам «сложного и невероятно трогательного романа Джина Брюзера» – так написано на кассете. Очень коротко, о чём: на Землю прилетает инопланетянин – его сразу сажают в психушку – он не сопротивляется и лечит психов – психи добрые и забавные, но и доктора встречаются приличные – инопланетянин улетает обратно. Заслуженная экранизация! Под шумок можно было бы даже перевести на русский и издать три-пять книжек Д.Брюзера. А если они уже изданы, как следует их отрекламировать. Чувствуется, что режиссер – не американец (англичанин Йен Софтили – «Крылья голубки», «Хакеры»). Хотя, если бы это был все тот же Сэм Мендес, взлетевший на киноолимп со своей бесподобной «Красотой по-американски» и повторно прославивший Кевина Спейси, кстати, сыгравшего и в «П К-П» главную роль, то, наверное, мы бы получили просто шедевр из области фантастики. Однако и так грех жаловаться. По статидиагностической шкале я бы поставил «Планете Ка-ПЭКС» сто двадцать два. Душевное кино, только местами наши соотечественники, привыкшие к слову «человеколюбие» как к синониму слова «каннибализм», могут смутиться избыточной порядочности и воспитанности персонала манхэттенской психбольницы, где и разворачиваются события. Но если вы до этого не видели ни «Пролетая над гнездом кукушки», ни «Король-рыбак», ни «Двенадцать обезьян», ни «Семь», и являетесь чувствительной натурой, слезы на глазах вам гарантированы.

Между строк: инопланетяне среди нас? Да!!!

Миша Огородников  
petlen@tvcom.ru

# ЛАРА (ФЛИНН БОЙЛ) АТАКАУЕТ ПЛАНЕТУ

Премьера MIB II успешно прошла в кинотеатре «Пушкинский» 4 июля. Фильм идет в сети кинотеатров «Каро-Фильм», «Империя Кино» и в мультиплексе «Формула-Кино».



«Люди в черном 2» (MIB II)  
Columbia Pictures, 2002

Режиссер: Барри Зоненфельд  
В ролях: Уилл Смит, Томми Ли Джонс, Лара Флинн Бойл (вверху справа)

«Люди в черном 2» – летний мегахит, расчитанный на расплавленные жарким солнцем и залитые холодным пивом мозги. Чем меньше от него вы ждете, собираясь в кинотеатр, тем больше получите удовольствия. Думать не придется! Главное – фантасмагорический видеоряд. Феерия комических инопланетных образов! И жесточайшее стебалово! Приказано жрать!

Писать про «Людей в черном» – все равно, что пылесосить в Преисподней – неблагодарное занятие. Это надо видеть! И, что важно, именно на большом экране. Натурально чумовой блокбастер! Неидеальный, но очаровательный. А кто или что у нас тут идеальное? В конце концов, эти парни имеют дело с отборами Вселенной, с межгалактическим мусором, а не с какими-нибудь там высококинематографическими «Играми разума». И я не понимаю, чего ждали от сиквела те, кому он не понравился (а такие есть даже в нашей редакции). Да, ничего нового. Да, нет никакого сюжета. Зато прикольно, грандиозно и очень смешно! А что вы хотели? Утонченной психоаналитики, как в «Планете Ка-ПЭКС»? Каких-то вычурно-сложных отношений между землянами и червями-мутантами? Тогда вам не сюда. Все это в избытке представлено на полке с научной фантастикой. А здесь люди отдают, а не заморачиваются.

Впрочем, следует признать, что на сценарии явно сэкономили. Говорят, это случилось потому, что ни с кем из участников съемочной группы первой части не было заключено контракта на съемки в сиквеле. На успех MIB II особенно не рассчитывали, но он превзошел все самые смелые прогнозы. И вся звездная



Слияние рекламной индустрии с кинематографом идет полным ходом. MIB2 ярчайший представитель «больших рекламных роликов». Рекламируются шампуни P&G, напиток Mountain Dew, автомобили Mercedes E-class и наша клиентка – PlayStation. Вверху: Агент Кей (Томми Ли Джонс) управляет «Мерседесом» при помощи плей-стэйшновского джойстика.

троица (Зоненфельд-Смит-Джонс) запросила за участие в продолжении семизначные гонорары. Будь моя воля, раз в Коламбии Пикчерс такие проблемы с этим делом, я бы обьявил конкурс сценариев для MIB 3. И сам бы в нем поучаствовал двумя вариантами. В первом я предложил бы сделать фильм-продолжение 2-в-1 сразу для двух киносериалов – «Люди в черном» и «Остин Пауэрс». Только оговорился бы, что до дня премьеры этот маркетинговый ход надо держать в строжайшей тайне. А во втором предложил бы сделать приквел – «Люди в черном 0», где выяснилось бы, что сами агенты Джей и Кей являются контрагентами и, если с них снять черные пиджаки, то можно узнать много нового об анатомии жителей далекого космоса!

Миша Огородников

**Коды PC**

**NEVERWINTER NIGHTS**

**Режим читов:**  
Найдите в директории игры файл nwn.ini, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте в разделе Game Options строку Debug Mode=1  
После этого во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), а затем введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, для активации режима читов. Нажмите [Tab], чтобы ознакомиться со списком всех команд. Введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит. В подтверждение того, что чит задействован, на экране появится сообщение Success.

SetSTR <число> - установить значение Strength  
SetDEX <число> - установить значение Dexterity  
SetINT <число> - установить значение Intelligence  
SetWIS <число> - установить значение Wisdom  
SetCON <число> - установить значение Constitution  
SetCHA <число> - установить значение Charisma  
dm\_givegold <число> - получить указанную сумму золота  
dm\_god - режим Бога  
dm\_heal - восстановить HP  
GiveXP <число> - получить указанное число XP (experience points)  
GetLevel <число> - повысить уровень персонажа на указанное число  
SetAge <число> - установить возраст персонажа  
SetAppearance <раса> - сменить расу персонажа (elf, human и т.д.)  
Коды, действие которых неизвестно: ModAge <число>; ModAttackBase <число>; ModSave; ModDEX <число>; ModCON <число>; ModINT <число>; ModWIS <число>; ModCHA <число>; SetSave; SetSpellResistance <число>; GiveLevel <число>; runscript NAME; GetVarInt; GetVarFloat; GetVarString; GetVarObject; GetVarVector; SetVarInt; SetVarFloat; SetVarString; SetVarObject; SetVarVector; GetVarModInt; GetVarModFloat; GetVarModString; GetVarModObject; GetVarModVector; SetVarModInt; SetVarModFloat; SetVarModString; SetVarModObject; SetVarModVector

**ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL**

Создайте ярлык к файлу zanzarah.exe и в его свойствах в поле "Объект" добавьте параметр -console. У вас должно получиться что-то вроде C:\Program Files\THQ\Zanzarah\System\Zanzarah.exe -console. Используйте этот ярлык для запуска Zanzarah. Теперь во время игры нажмите клавишу [F11], чтобы вызвать консоль, и введите один из нижеследующих кодов:

duel victory - выиграть текущее сражение  
item <1-73> - получить указанный предмет

**FILE**

wizform <1-76> - получить указанную фею  
spell <1-119> - получить указанное заклинание  
video <video\_\*\_bik> - проиграть указанный видеоролик из папки /resources/videos  
help - посмотреть список консольных команд

**DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER**

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите коды:

ClayburnFallmont - полный боезапас  
StanGable - неограниченный боекомплект  
JeffersonDarcy - дополнительные HP  
AceEvans - невидимость

**RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS**

**Режим читов:**  
Нажмите клавишу [~] (слева от [Enter]) во время игры и введите нужный код:

avatargod - режим Бога для выбранного персонажа  
teamgod - режим Бога для всей команды  
turnpunchkick - двухмерные персонажи  
bignoggin - большие головы у всех персонажей  
meganoggin - очень большие головы у персонажей  
Fingerdiscount - получить полный боезапас  
nobrainer - отключить AI  
stumpy - коренастые персонажи  
clodhopper - огромные ноги и руки у персонажей  
teamshadow - невидимость для всей команды  
debugkeys - активировать режим отладки

**RENDER**

**BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR**

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:

please god - режим Бога  
please giveall - все оружие  
please killall - убить всех монстров в поле зрения  
please refresh - здоровье  
please fly - возможность летать  
please ghost - возможность проходить через стены  
please open - открыть ближайшую дверь  
please invisible - стать невидимым для монстров  
please tellall - все сообщения в меню NETRICA

уровень сложности для action-составляющей  
puzzlesarescary - установить простой уровень сложности для puzzle-составляющей  
givemefaith - восстановить здоровье  
thedogfarted - получить противогаз  
nod3d - стать невидимым  
icansee - получить очки ночного видения (NVG)  
snowstorm - снег  
thunderstorm - дождь  
t2000 - текстура T-2000 из фильма Terminator 2



**MICRO COMMANDOS**

Запустите Micro Commandos и создайте нового игрока, дав ему, скажем, имя Player. После этого покиньте игру и найдите в ее директории в папке Users/Player файл Player.pck. Откройте его в любом текстовом редакторе и внимательно изучите. Вы увидите столбец из одинаковых строк Mission 0. Измените параметр "0" в каждой строке на "1" и сохраните внесенные изменения, так вы получите доступ ко всем миссиям в игре.

**SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER**

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:

please god - режим Бога  
please giveall - все оружие  
please killall - убить всех монстров в поле зрения  
please refresh - здоровье  
please fly - возможность летать  
please ghost - возможность проходить через стены  
please open - открыть ближайшую дверь  
please invisible - стать невидимым для монстров  
please tellall - все сообщения в меню NETRICA



**Коды PS2**

**CRAZY TAXI**

**Секретный велосипед**  
На экране выбора персонажа зажмите

L1 + R1. Отпустите сначала L1, а затем R1. Заново зажмите L1 + R1 и затем отпустите их уже одновременно. В завершение комбинации нажмите X, и вы услышите характерный звуковой сигнал, подтверждающий, что все было сделано правильно.

**SHAWN PALMER'S PRO SNOWBOARDER**

**Активировать все читы:**  
Выделите пункт Options в главном меню. Затем, удерживая L2 + Влево, нажмите Треугольник, Квадрат, Треугольник, Круг, Треугольник.

**Бонусные персонажи:**  
Выделите пункт Options в главном меню. Затем, удерживая L1 + Влево, нажмите Треугольник, Треугольник, Круг, Треугольник.

**Выбор уровня:**  
Выделите пункт Options в главном меню. Затем, удерживая R1 + Вправо, нажмите Треугольник, Квадрат, Треугольник, Круг, Треугольник.

**Доступ ко всем видеороликам:**  
Выделите пункт Options в главном меню. Затем, удерживая R1 + Влево, нажмите Треугольник, Треугольник, Круг, Треугольник.

**EASTER EGGS**

Сегодня мы вам расскажем, как познакомиться и даже подружиться с разработчиками Serious Sam, а также пролить свет на некоторые тайны участника Blair Witch.

**BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR (PC)**

**1. Что можно купить за 5 центов?**  
Многих до сих пор тревожит один вопрос: для чего нужны две монетки (Nickel), которые главная героиня находит по ходу своих приключений? На самом деле десяти центам можно найти применение.



*Первую монетку можно найти на ящике со льдом в офисе отеля.*



*Другая монета лежит на втором ящике со льдом, расположенным у магазина напротив закусочной.*

Следуйте в закусочную (Diner), но до того, как заводить беседу с официанткой и посетителями, опустите в музикальный автомат первую монетку. Не говоря никому ни слова, подойдите к официантке и отдайте ей вторую монетку. Уведите родителей из комнаты, ибо господа разработчики из Terminal Reality продемонстрируют вам свою версию фильма Coyote Ugly (Бар "Гадкий Койот").



## 2. Водные процедуры

Чтобы увидеть кое-что почище грязных танцев официантки Гретхен, пройдите игру до наступления второго дня (Day 2).

Как только геройка проснется, первым делом направьте ее в ванную и попробуйте заставить испукаться. Естественно, Элизабет откажется, сославшись на то, что ей сейчас не до этого. Будьте настойчивы. На восьмой раз, устав от ваших приставаний, Элизабет все же согласится, что ей нужно немного освежиться.



## SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER (PC)

### 1. Croteam, их фанаты и мясо

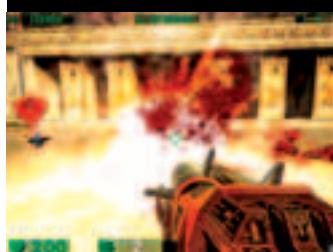
Начните новую игру, и как только Сэм телепортируется возле храма, сделайте разворот на 180 градусов и держите путь вниз по лестнице. Повернувшись лицом к храму, следуйте к левой части его основания. Там расположена не-приглядная дверка, за которой прячутся большеголовые Levelord, Old Man Murray и другие знаменитости, поддерживавшие Croteam во время разработки "Крутого Сэма". После освобождения счастливые уродцы выбегут на улицу, где с ними, собственно, можно познакомиться поближе. Поболтать или попалить в них из пушки - в зависимости от того, что вам больше нравится.



**Небезызвестный Old Man Murray и наш любимый Levelord!**

С правой стороны расположена точно такая же дверь, но она уже просто так не откроется. Отыщите Rocket Launcher, один из секретов этого уровня. Заберитесь на самый верх к центральному входу в храм и следуйте по парапету налево на крышу здания, где и притаилась столь необходимая нам ракетница. Особо ленивые могут воспользоваться кодами к игре, приведенными на странице слева, и получить пушку без всяких хлопот.

Теперь спуститесь обратно к второй открытой двери. Пальяните в нее из ракетницы, таким образом вы освободите самих "крутымовцев", создателей игры. Позвольте забавным паренькам представиться, а потом... У вас еще остались ракеты? Просто замечательно. Надеюсь, вы догадываетесь, на ком можно их испробовать.



**Разработчики из Croteam. Точнее то, что от них осталось.**

### 2. Древний папирус

Пройдите игру до этапа Karnak, либо же просто загрузите этот уровень, отыскав его в меню Custom Level (работает только, если вы только прошли всю игру до этого).

Проберитесь к огромному бассейну с высокой колонной в центре. Обратите внимание на то, что одна из стен под водой (справа от колонны) немного отличается от остальных.

Подплывите к странному участку поближе, откроется проход. Так вы сможете найти броню (Argot +200) и таинственный древний свиток. Используйте свою NETRICSA, чтобы изучить его, а затем найдите в меню системы полученную информацию.

Вашему взору предстанет групповая фотография разработчиков из Croteam,



и вы сможете прочесть пожелание от создателей, а также забавную шутку по поводу дальнейшего развития сериала.

Как всегда, жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru), и пусть все тайное станет явным!

Анатолий Норенко [spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)

**WarCraft III: Reign Of Chaos \$25.99**

**\$79,95** **\$75,99** **\$89,95** **\$79,99**

Star Wars: Galactic Battlegrounds Dungeon Siege The Elder Scrolls III: Morrowind Neverwinter Nights

у нас свыше 1000 игр

<b>\$24.99</b> Diablo II	<b>\$72.95</b> Stronghold	<b>\$19.95</b> Creatures 3	<b>\$19.95</b> Lord Blackthorn's Revenge
<b>\$9.95</b> Heroes Of Might & Magic IV	<b>\$19.95</b> Medal of Honor: Allied Assault	<b>\$13.99</b> The Sims: On Holiday	<b>\$19.95</b> FIFA World Cup 2002

аксессуары для геймера

<b>\$349,95</b> Final Fantasy: the Watch	<b>\$169.99</b> Mouse/Razer Boomslang 2000	<b>\$209.99</b> ACT LABS Force RS
---	---	--------------------------------------

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ ПОДАРОК ОТ КОМПАНИИ "БУКА"



**ИГРА НА IBM**

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону

(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru) Заказы по интернету – круглосуточно



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: [HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU](http://www.cooper.otaku.ru)

ВЫПУСК

08

# Это по любви...

По роду деятельности журналистам приходится посещать различные PR-акции, приуроченные ко всевозможным событиям разной степени интересности - от дебюта новых игр до презентации очередной линейки мониторов. На днях небольшую делегацию (game)land пригласили на пресс-конференцию Ильи Лагутенко, представлявшего акцию «Возьми с собой» по профилактике ВИЧ-инфекции и СПИДа.

У «Мумий Тролля» 1-го сентября выходит новый альбом, и конференция также была приурочена к выпуску первого сингла («Это по любви») с грядущей пластинки. В клипе на эту песню у Ильи на рубашке Красная Ленточка - символ борьбы со СПИДом. Теперь при появлениях главного «мумика» на публике этот значок непременно будет присутствовать в его гардеробе, а сам Илья обнялся вести пропаганду здорового образа жизни и использования контрацептивов. В общем, все элементы акции прочно завязаны друг на друга.

Лично я не знаю, каким именно образом харизматичный Лагутенко убедит молодежь заниматься безопасным сексом. В пресс-ките написано, что «собственным примером». Я, в принципе, попадаю под возрастные рамки (15-24) аудитории акции, однако не заметил за собой острого желания бросать все и бежать покупать презервативы сразу после того, как увидел на сцене Илью. То ли потому, что во время выступления «троллей», последовавшего за пресс-конференцией, мы совмещали приятное с полезным, воздавая должное прекрасной японской кухне принимавшего мероприятие ресторана «Желтое море», то ли вовсе потому, что все давно уже куплено. Зато теперь у меня есть такой же значок, как у Ильи в клипе.



В любом случае, эпидемия СПИДа в России - проблема остройшая. По данным Всемирной организации здравоохранения, наша страна находится на первом (!) месте по темпам роста ВИЧ-инфицированных (около 100%) в год. Поэтому в деле профилактики заболевания все средства хороши: как устраивающие документальные фильмы, так и промо-акции с привлечением молодежных кумиров. Илья заметил, что не хочет быть через 20 лет престарелым рок-певцом, которому не для кого петь - уже сейчас количество инфицированных молодых людей огромно, и страшные цифры только растут. И даже если риск заражения при сексуальном контакте почти сходит на нет при использовании презерватива, остается вторая группа риска - наркоманы.

Чем может помочь игровая пресса (на конференции ваш покорный присутствовал как главный редактор «Official PlayStation Россия»)? Если я скажу, что игры лучше наркотиков - вы поверите? Кругом-бегом первое

наша страна находится на первом месте по темпам роста ВИЧ-инфицированных

обходится все же дешевле, а расширяет сознание порой почище второго. Коли уж бежать от реальности, то в страну игр, откуда при необходимости не так сложно вынырнуть - да еще есть вероятность нахвататься по дороге позитивных установок относительно гражданской позиции (вспомните обе части Metal Gear Solid, прочищающие мозги и наставляющие на путь истинный почище всяких социальных работников - и вдобавок делающие это в высшей степени элегантно и ненавязчиво). Пусть Илья Лагутенко и его коллеги по цеху борются со СПИДом доступными им способами, мы же продолжим пропагандировать Игру как относительно безопасный - если беречь зрение - способ развлечения, который, вполне возможно, уберег многих наших сверстников от тех зол, что все еще существуют с нами в этом мире. Звучит патетично, но так оно и есть...

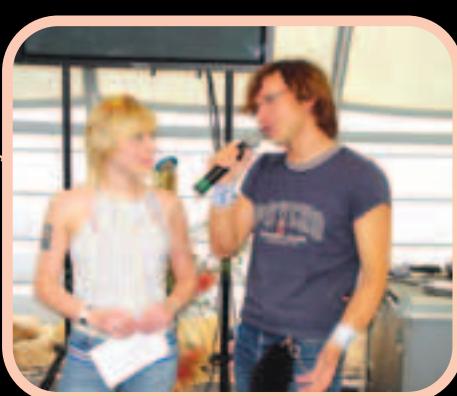
Призываю тех читателей, кому найдется что сказать по этой проблеме, поделиться с нами своим мнением в «Обратной связи».

ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
[VALKORN@GAMELAND.RU](mailto:VALKORN@GAMELAND.RU)



Дружная редакция полностью разделяет мнение колумниста.

Фото - Михаил Разумкин



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

perestukin@gameland.ru при деятельном участии

ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

valkorn@gameland.ru

Привет друзья! Читаю ваши письма, но мысли заняты со-о-о-овсем другим. Сегодня (6 июля) выходит локализованная, наша версия Warcraft III. Это событие. Но вот здесь какая бяка... Все мы привыкли еще со времен приснопамятной беты к английской раскладке клавиатуры. Без знания hot keys игроки лучше обходить стороной. Наверняка везде будут установлены лицензионные русифицированные версии – как факт! Для постройки, например, «Труповозки» жмем «м» (Meat Wagon). Для новичков – головная боль и недоумение.

 ТАРАС

Наверное, таких писем у вас еще не было. Теперь будет.

Много людей, которые видят цены в магазине e-shop и ему подобных, говорят: «За такую цену купят либо больной, либо новый русский, у которого денег, как грязи. Нет, у меня голова еще на месте, пойду куплю диски по 70 рублей». Но поверите, есть те, у которых зарплата равняется \$200, и которые все равно покупают такие дорогущие для нас диски. Потому что некоторые из них являются либо фанатами, либо теми, кто не просто фанатеет, а любит эти самые игры, относится к ним, как к искусству (привет, Lord Hante, твои статьи по Final Fantasy можно издавать, как душераздирающие рассказы). И не понять тем, кто покупает диски за 70 рублей, что такому человеку пиратские диски даром не нужны.

Вот и я как-то раз решил...

Рискнул и заказал в e-shop редкую (даже для пиратского рынка) игру для DreamCast: The King of Fighters за \$72 (с ума сойти). На тот момент это была вся моя зарплата.

В общем, через полтора года у меня была почти закрыта моя первая настоящая коллекция для Dreamcast (все игры, кстати, я заказывал через e-shop). Знакомые и родные, конечно же, крутили пальцами у виска. Но я по этому поводу скажу – у каждого свои приколки. На эти покупки у меня уходила половина зарплаты.

Но проходит еще немного времени, и случается страшное. Мою квартиру грабят!... Думаю, любой коллекционер такого рода вещей меня поймет. Представьте, пропадает ваша коллекция! Например, вся линейка Street Fighter, начиная с SF2 World Warrior на Super Nintendo и заканчивая SF3 Third Impact для Dreamcast. Или вся Final Fantasy от FF1 на NES (Dendy) до FF10 на PS2. Причем все игры – фирменные. И многие из них сейчас достать уже невозможно (в России и Европе). Страшно, да?! Кстати, многое доставалось с неимоверным трудом. В общем, после такого удара (по яйцам) опускаются руки и ни физического, ни морального желания восстанавливать свою коллекцию нет. Но, что самое интересное, если бы такое случилось у какого-нибудь американца или у японца, больших проблем бы не было, т.к. там есть магазины (интернет-магазины), в которых без особых проблем можно купить нужный товар. Вы не представляете, насколько исходишь слюной, лазя по интернет-магазинам и видя, что там до сих пор можно купить какой-нибудь Virtua Racing для Saturn и саму Saturn в придачу. Или NeoGeo и все King of Fighters-ы... Но вот облом – игры высыпаются только по USA.

Глобальный вопрос! Ради которого я все это пишу.

Ну почему? Почему у нас нет такого?

Возьмем, к примеру, ваш e-shop, который во все щели кричит, что он самый продвинутый магазин в России по продаже компьютерных видеоигр. В общем, я с этим согласен. Но неужели вы думаете, что вся продвинутость заключается только в новинках? Вы же не обувью торгуете, которая, отслужив сезон, уже устаревает. Когда у нас будут действительно продвинутые или, если хотите, hardcore-магазины?!?! Где можно будет сделать покупку от Final Fantasy I на Dendy до Xbox, причем все игры должны быть в NTSC, а не в ущербном PAL (об этом чуть ниже). Плюс японская экзотика (те игры, которые за пределами Японии не выходили, либо японские версии игр, которые отличаются от американских лучшим качеством, например Ace Combat 3). Ведь пройдет пара лет, и я захочу восстановить свою коллекцию. И что мне делать?! Лететь в Америку (только на Ту-160) или в Японию? В общем, одним покупателем в вашем e-shop на два года вперед стало меньше.

И второй глобальный вопрос, который я хотел задать очень давно. Почему вы никогда не затрагивали тему «Чем отличаются PAL и NTSC игры?!?!». Ведь разница во многих случаях просто гигантская, например, все Ridge Racer'ы для PlayStation one и RR5 для PS 2. Особенно в этом плане меня убивает журнал Official Playstation, который эту проблему настойчиво умалчивает. Почему? Ведь вы представьте, допустим, человек, прочитав ваши журналы, решает покупать лицензионные игры (как это сделал я) и, естественно, он покупает PAL, а не NTSC, т.к. он не знает разницы, а если хочет узнать, то всякие продавцы из всяких e-shop'ов ему объясняют, что на NTSC просто игр больше (я сам проверял). Я, конечно, все понимаю, почему это делается, так как нас относят вроде как к Европе и представители фирм у нас соответственные, которые честно торгуют отстойным PAL играми. Но вы представьте себе: человек начал покупать лицензионные игры, а через полгода видит он разницу между своими фирменными дисками и пиратскими, которые, как правило, пишутся с NTSC! Вы хотя бы хоть раз за всю свою историю объясняли людям, в чем тут соль? Есть, конечно, исключения, например – Soul Calibur для Dreamcast, который от NTSC версии ничем не отличается, т.к. у него есть функция выставления частоты кадров. Ну и, естественно, те игры, которые изначально разрабатываются в Европе (например, WipeOut).

В общем, в этом плане PC куче, на котором нет таких проблем и игроку не стоит мучиться в выборе, и так как у меня украли и PS2, то покупать я буду (через годика два) уж точно только NTSC, заодно будет стоить гораздо дешевле.

Я очень вас прошу, поднимите эту тему в обзоре игр для приставок, если это возможно. Пишите сравнения, чем отличается PAL версия от NTSC.

Иллюстрация: арт-группа LAMP

Особенно это касается журнала Official Playstation. Глупо думать, что мы Европа и не предлагать игроку выбор, пусть он сам решает. А тем, что вы не объясняете разницы между PAL и NTSC, тем самым вы не даете возможности выбора.

И последнее: мы НИКОГДА НЕ БЫЛИ ЕВРОПОЙ.

Так что на фиг нам этот PAL!!!

TapAc, Мурманск.

**Виктор Перестукин:** Здравствуй! Как человек, воспринимающий игру, как законченное произведение, только если она достается из коробки, прекрасно понимаю твою страсть. Как я говорил и никогда не откажусь от своих слов – коллекция существует только в боксах. И никак иначе.

На глобальный вопрос: «Почему у нас нет такого?», – ты ответил сам. «Мы НИКОГДА НЕ БЫЛИ ЕВРОПОЙ». Надеюсь, станем. По крайней мере, в сфере обслуживания.

Как правильно заметил автор письма, на PC проблем с PAL и NTSC не возникает... Зову Купера. Валер, к тебе!!!

**Валерий «А. Купер» Корнеев:** Чем отличаются игры NTSC и PAL? Обычно при переводе американской или японской игры в стандарт PAL, изображение слегка сжимается по вертикали и скорость игры несколько замедляется. Связано это с особенностями способов передачи телесигнала: у NTSC частота развертки 60 Hz, у PAL только 50 Hz. Учитывая природу формирования телесигнала, обычно это число делится на два, получается 30 Hz и 25 Hz соответственно. Если NTSC-игра меняет картинку на экране за 1/40 секунды, она будет работать на частоте 30 Hz, а не 40 Hz – потому что 60 не делится на 40 без остатка. Если эту же игрушку запустить в PAL, она пойдет уже на частоте 25 Hz (ведь 30 кадров в секунду PAL отобразить не может). Поэтому штатовские и японские игры работают на PAL-приставках примерно на четверть медленнее. Плюс к этому, в NTSC мы имеем дело с 262 линиями развертки, а в PAL их 312. При переносе игры

разработчики обычно предпочитают не менять их число, размещая оригинальную картинку в середине экрана – поэтому изображение становится чуть сплюснутым по вертикали, с черными «линейками» внизу и вверху экрана. Европейское отделение Sega со времен Dreamcast позволяет геймерам выбрать частоту развертки (50 Hz или 60 Hz – второй вариант специально для владельцев телевизоров, поддерживающих NTSC, у них игра будет идти на полном экране и без «тормозов»), другие компании тоже пытаются решать проблему разными способами (снижением частоты кадров и переписыванием игрового кода). Россия традиционно тяготеет к стандарту PAL (несмотря на то что телевидение по-прежнему работает в SECAM, все легальные VHS-записи у нас выходят в PAL), и процент населения, владеющего NTSC-совместимыми телевизорами и приставками не так велик. Следовательно, продажа NTSC-игр рассматривается у нас как работа на нишевом рынке. Будущее, как ни верти, за PAL.

 lyubavalea@yandex.ru

Всем ребятам «СИ» самые нежные приветы из Ростова-на-Дону! Парни, что вы со мной делаете, я уже не могу без вашего журнала! Подхожу очередной раз к киоску и думаю: «Нет, в этот раз не куплю. Очень уж дорого». А уйти не получается – руки так и тянутся к кошельку, глаза – к новой обложке. Я обходилась над очередным номером с вашими фотками и биографиями. Милые мои, я вас такими себе и представляла. Мне так лестно, что вы так быстро отклинулись на мое письмо – только потому, что я представительница слабого пола. И решила, что если не напишу еще что-нибудь, мне будет очень грустно. Эту штуку на диске вы здорово ввернули, чтобы подборки скринов и музыки сразу открывались в собственном окне! Не понимаю, за что нападают на Славу Назарова. Он очень полезен, благодаря его «Склепику» я пропустила столько лабуды. Лицо мне его солдатский юмор очень по душе. Уловив слова Ю. Поморцева, хотелось бы заметить: на кой вам, извините, глянцевая обложка? Если из-за нее цена оять поднимется – может, лучше не надо? Искренне радуюсь музыкальным успехам Дениса Зельцера и желаю, чтобы его работы поскорее стали забытыми хитами! Вопрос Валерию «А. Куперу» Корнееву: если уж вы дали такую большую статью о японских разработчиках персонажей, не могли бы вы тогда хоть в двух словах в своей рубрике объяснить, будут ли у нас в стране свободно и легально продаваться японские manga и anime?

Ладно, прошу вас отсутствие постера «Властелин колец», тем более, что вы компенсировали его отличным screensaver'ом. От которого комп зависает, кстати. Но не забывайте, там еще два фильма! Вот интересна также история озвучки у вас на диске, когда он запускается, слышно, как кто-то сморкается. А может, чай из блюдца хлебает. Еще знаете что? Побольше бы flash-игр на диске! И интернет-адресочек.

Всего доброго желает вам Любава lyubavalea@yandex.ru

**Виктор Перестукин:** Привет, Ростов-папа! Привет, Любава! Неужели мы такие смешные получились? Вот уж...

Дорогая наша Любава, обложка не повод для беспокойства. Сентябрьская «СИ» – тот же журнал, только в новой упаковке. Толстенькая, отъевшаяся за лето, «Страна Игр» будет поджидать вернувшихся с отдыха читателей, коварно устроившись на прилавке. Мимо не пройти. Никак!

**Валерий «А.Купер» Корнеев:** Аниме уже продается. До нас добираются аниме-фильмы, приобретенные и с помпой выпущенные в Штатах американскими компаниями-мэйджорами. Наши прокатчики перекупают лицензии у них – этим объясняется выход в России «Принцессы Мононеке» (права на мировой прокат у Miramax) и «Метрополиса» (права у Paramount Pictures). Пока российские прокатчики не наладят тесных отношений с западными фирмами, специализирующими на выпуске именно аниме (ADV, Bandai Ent., Pioneer Ent., Manga Ent., TokyoPop, Central Park Media), хорошие японские анимационные фильмы на полках наших магазинов останутся большой редкостью.

 MISERABLE@RAMBLER.RU

Здравствуй «Страна Игр»!!!

Скажу честно – я перестал читать Вас. До 15(48) номера, что за август 1999, года читал Вас периодически, а до 02(107) номера, что за январь сего года, не пропускал ни одного номера. Написал несколько писем, и даже имел честь быть опубликованным в 10(91), что за май 2001-ого...

Но вот пришел январь, и я к Вам охладел. Не знаю почему, но охладел. Перестал покупать. И вот одна моя знакомая сказала мне, что написала статью в Ваш журнал про «Звездные Войны». Я подумал – надо купить. Открыл журнал, просто онемел! СОВЕРШЕННО другой состав авторов, другой журнал!

Я не думал, что ТАК может измениться «СИ» за полгода! «Обратная Связь» – не знаю, куда делялся Дмитрий Эстрин, но мне он более симпатичен, чем то, что вы затеяли. За «разговоры» с читателями, по-моему, должен отвечать только один человек. Дмитрия уважали, можно сказать, любили, и он был прекрасным ведущим этой рубрики. «Новости» же порадовали. Много их, и качественно сделаны. За это большое спасибо. Раздел «Киберспорт», что вырос до 3 страниц, мне тоже понравился. А именно – и новости, обзоры соревнований, и аксессуары для спортсменов – все на месте, хотя я бы еще 2-3 полосы добавил бы. «Железо» тоже оставил приятное впечатление. Мониторы – это хорошо, а рубрика Hi-Tech просто супер. Маленькая «Тактика» занимает ровно столько места, сколько она заслуживает. Одна игра за номер – это, по-моему, вполне достаточно. Система оценок – может быть, правильно, что вместо 4 человек игру оценивает только один. Порадовался за то, что ваш тираж вырос на 5000 экземпляров – действительно, Вы самый популярный журнал по играм в России. Ну а то, что вы потолстели до 120 страниц, конечно, замечательно. Что не понравилось. Конечно, ОГРОМНОЕ количество рекламы. Почти каждый разворот имеет рекламу. Не нравится мне это, но понимаю, что без нее – никуда. Не понравились мне новые авторы. Вот не знаю почему, но как-то не пришли они по душе. Исключение – Агент Купер, большой любитель Mortal Kombat'a. Его статьи в свое время еще в «Великом Драконе» я перечитывал по много раз. Значительно поумнел юмор Назарова. Ему большой привет и пожелание и вперед писать таким же макаром. Диск никакого впечатления не произвел – диск, как диск. Отдельное спасибо за фотографии авторов. А вы не могли бы в обзорах и остальных статьях рядом с мылом автора поместить его фото? Было бы классно.

Что касается темы про наличие девушек в редакции. А не надо! И так хорошо, а наличие девушек в редакции будет отвлекать мужиков от написания статей. Вот вроде все впечатления от прочтения журнала после полугодичного перерыва. Что хотелось бы пожелать? Ну, конечно, побольше рассказывать о российских аз-

работчиках/переводчика/издателей игр. Пусть прославятся только некоторые команды, но кто знает, что будет завтра? И не надо зацикливаться на «1С», «Буке» и «Никите». Как вам идея – сформировать отдельную колонку с названием типа «Отстой номера», поместить туда 4-5 игр, которые явно ни на что не претендуют, и отдать их на растерзание Назарову?

На сим позвольте откланяться.

Виталий Miserable Скороделов miserabile@rambler.ru

**Виктор Перестукин:** С возвращением в команду, Виталий! Хотя эмоции хлещут через край, и письмо получилось немного противоречивым. Больше не нравится, чем нравится. И реклама, и авторы, и «ОС», и девушки... Хотя в целом нашу работу оцениваешь положительно. Это главное. На «1С», «Буке» и «Никите» мы не заостряем внимания специально. Что поделать, если перечисленные уважаемые разработчики и издатели постоянно в центре событий?! Мы не можем их игнорировать. Да и проекты из России давно уже доросли до мирового уровня... А то и бери выше!

По поводу «Отстой номера». Превращать «СИ» в помойку? Не лучший вариант, по-моему, а? Хватит и «Склепика»... Одного вполне достаточно.

**Юрий Поморцев:** Фото авторов/редакторов/дизайнеров – мысль, которая уже неоднократно нас посещала. Но все же мы от нее отказались, решив, что лучше заемм это место более интересной и полезной информацией. Например, какой-нибудь врезкой... А состав редакции мы представили несколько номеров назад.

P.S. Герр Перестукин до сих пор грозится вызвать нашего арт-директора, делавшего его фото, на дуэль на пластиковых бутылках. То-то будет зрелице! ;)

 ALDEMI919@mail.ru

## АНЕКДОТЫ О DIABLO 2

Два героя уже собрались отправляться в подземелье, как вдруг кузнец им предлагает:

- Купите шлемы – это хорошая защита для головы. Шли однажды по лабиринту паладин без шлема и амазонка в шлеме. Вдруг выбегает из-за угла скелет с кулаком, бьет по голове одной и другому. Ну, у паладина башка сразу в плачи ушла, а у амазонки только звякнула шлем на голове, она засмеялась и убежала.
- А я знаю эту амазонку, – говорит один из героев, – если прислушаться, то ее идиотский смех до сих пор раздается из-под земли.

\*\*\*

После долгих боев варвар вернулся в город, NPC его и спрашивает:

- А что же у Вас пальцы на ногах припухли?
- Видите ли, для увеличения рейтинга брони я надел кольчужные трусы.
- Ну и что?
- Во время боя резинка лопнула.

\*\*\*

Идет по городу варвар в одном сапоге, зато в уникальном! Его спрашивают:

- Что, варвар, сапог потерял?

- Нет, — с гордостью произносит он, — нашел!

\*\*\*

Поступили в продажу латные боевые ботинки. Варвар сразу прибежал покупать.

Кузнец:

- Пожалуйста, требования за них — 115 силы.

(В) - Что?! Да таких ненормальных требований не было даже за древние латы!

(К) - Понимаете, в случае с ботинками силу приложить придется: они полностью из металла, и шнурки, соответственно, из стальной проволоки.

\*\*\*

Один мужик купил себе *Diablo 2*, играл целыми днями.

- Хоть бы семейными делами занялся, дочь в садик сводил, — говорила жена. Докачав всех персонажей до 70-го уровня, фанат решил заняться семьей. На следующий день повел дочку в садик. В один пришел — не берут, в другой пришел — не берут, по дороге в третий она ему говорит:

- Папа, пока ты водишь меня по садикам, я опаздываю в школу!

\*\*\*

Смотрит некромант на варвара.

(Н) - А правда, варвар, что ты — непреодолимый танк на мускульном приводе, что у твоих доспехов невероятная защита?

(В) - Правда, правда, хлюпик.

(Н) - А правда, что у тебя даже носки — латные?

(В) - Да.

(Н) - А посмотреть можно?

(В) - Можно! Вон они, у сундука стоят, подсыхают.

\*\*\*

Идет варвар в своих железных доспехах грустный, на встречу ему паладин.

- Чего грустишь? — спрашивает.

- Да вот кольчугу потерял.

На следующий день опять встречаются. Варвар уже веселый.

- Ты чего такой веселый? — спрашивает паладин.

- В бане был, кольчугу нашел!

- А где она была?

- Под майкой.

\*\*\*

Идет по пустыне паладин, навстречу ему *Franzy*-варвар.

- Ну что, жарко в доспехах? А ты, паладин, побегай, как я. Меня ветром обдувает.

Паладин побежал, через несколько минут упал. Варвар подошел, дотронулся и говорит:

- Замерз, бедняга!

\*\*\*

В башню к волшебнице пришел некромант.

- А что же ты будешь, если придет паладин?

- Выпрыгну в окно!

- Но высота — десять метров!

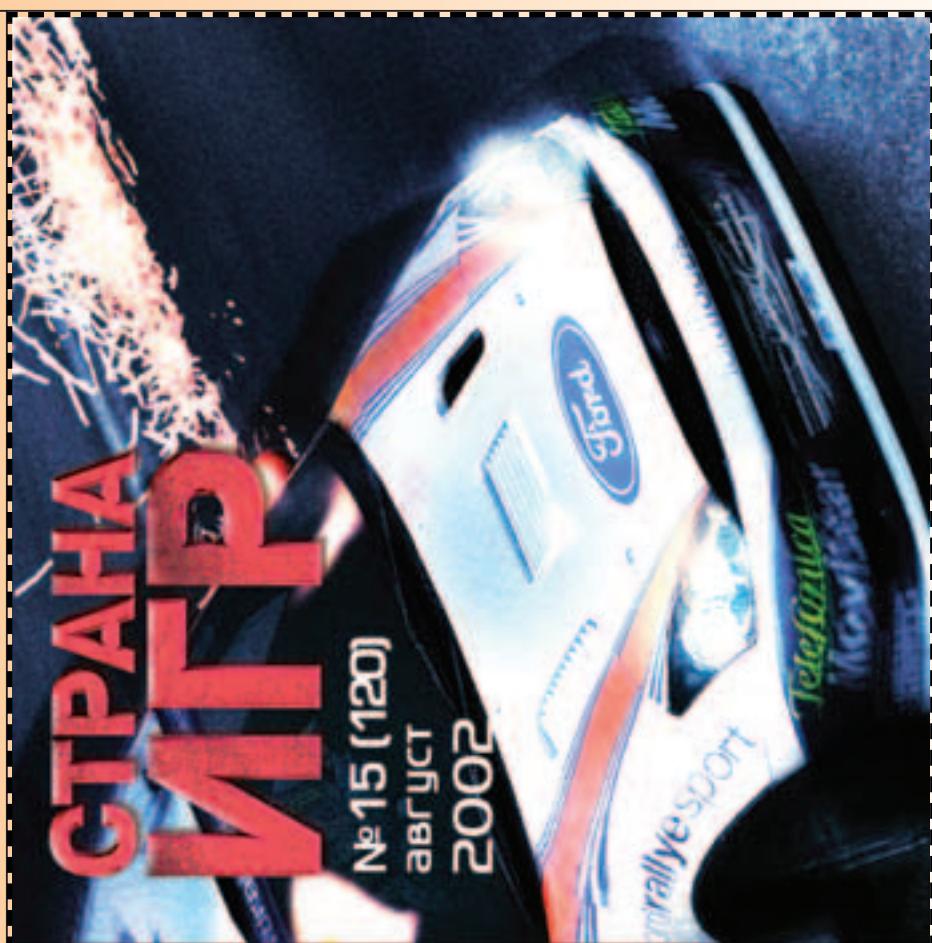
- Не беспокойся. Прямо под окном я оставил глиняного голяма, который обязательно меня поймает.

Только они кинулись друг другу в объятия, как вдруг раздается стук в дверь. Некрос сразу прыгает в окно, а волшебница открывает дверь и видит на пороге голяма.

- Передайте хозяину, что я буду ждать его на лестнице, потому что на улице дождь.

\*\*\*

Паладин приобрел доспехи *ornate mail*, но оказался недостаточно сильным, чтобы их носить. Так как в сунду-



### Medieval: Total War

Ощутите кровавый четырехсотлетний опыт средневековых войн — от первых крестовых походов до падения Константиноополя. Проведите королевство через все трудности темного времени, измените историю и дайте волю своему тактическому гению!



### Imperium Galactica III: Genesis

После двух великолепных предшественников, *Imperium Galactica II*, дает новое дыхание жанру глобальных космических стратегий. Завораживающий сюжет, сильная экономическая часть, мощнейшая тактико-стратегическая основа и совершенно неподражаемые космические бои.



### Auryn Quest

Всем, кто хочет отдохнуть от бесконечного истребления монстров и звуков *Minigun*, добро пожаловать в удивительно сквозную страну... Здесь вас ждут красивейшие ландшафты, спокойная мелодичная музыка, простые, но интересные головоломки и главное — полное отсутствие врагов.



ке не было свободного места, он закопал *ornate mail* в землю, рядом с сундуком и поставил табличку: «Здесь доспехов нет».

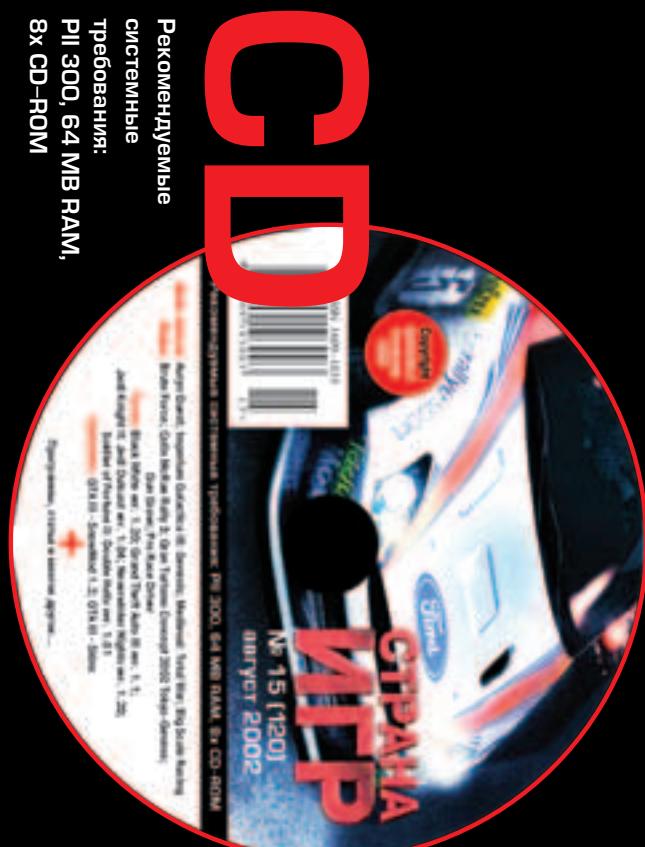
На следующий день приходит, все раскопано, и стоит другая табличка: «Варвар доспехи не брал».

- Некромант меня за идиота принимает! Варвар-то писать не умеет!

\*\*\*



ДЕМО-ВЕРСИИ	
Auryn Quest;	Runtime for
Imperium Galactica	Windows 98, Me;
III: Genesis;	Статьи, не
Medieval: Total War;	вошедшие в
Big Scale Racing	журнал
ВИДЕО	
Brute Force;	Советы по
Colin McRae Rally 3;	Neverwinter Nights
Gran Turismo	
Concept 2002	
Tokyo-Geneva;	
Gun Grav;	
Pro Race Driver	
СТАТЬЯ	
Max Payne	
ИНТЕРНЕТ	
Windows Media	
Player 7.1;	
DirectX 8.1 -	
База данных	
кодов «СИ»;	
СПЕЦИАЛЬНОЕ	
Слово редактора;	Grand Theft Auto III
Macromedia Flash;	ver. 1.1;
Обои к 7 играм;	Jedi Knight II: Jedi
Скриншоты ко	Outcast ver. 1.04;
всем review;	Neverwinter Nights
Скриншоты ко	ver. 1.20;
всем preview;	Soldier of Fortune
Soldier of Fortune	II: Double Helix
	ver. 1.01
ПАТЧИ	
	Black White
	ver. 1.20;
	Grand Theft Auto III
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ	
системные	Рекомендуемые
требования:	
	ПИ 300, 64 MB RAM,
	8x CD-ROM



# CONTENT #15 (120)

Является к варвару Рыцарь Смерти и говорит:  
- Я твои три желания выполню, но при этом заберу в  
Ад!  
Варвар загадывает:  
- Во-первых, 99-й уровень! Во-вторых, лучшие уни-

кальные вещи!  
- Ну а третье желание?  
- Какое третье желание?! В Ад скорее давай!!!

Alexandr Dementiev

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СТРАНЫ ИГР»:

### БЕСКОНЕЧНО НАШИ

Репортаж из офиса «Нивала», самого успешного и знаменитого российского разработчика. Обозреватели «СИ» тестируют новые проекты и делятся впечатлениями.

### НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Продолжение обзора необъемного творчества GSC Game World. На очереди: «Казаки: Снова Война», American Conquest, Hover Ace и «Казаки 2».

### НАШИ – ТЕПЕРЬ В ЛОНДОНЕ!

Electronic Arts пригласила нас на специальный пресс-показ новых консольных мегапроектов компании – ждите эксклюзивного спецрепортажа от спецкоров «СИ» из Лондона! Все о Lord of the Rings: Two Towers, Harry Potter and the Chamber of Secrets, 007 Nightfire и FIFA 2003!

### НАШИ ПОБЕДИТЕЛИ

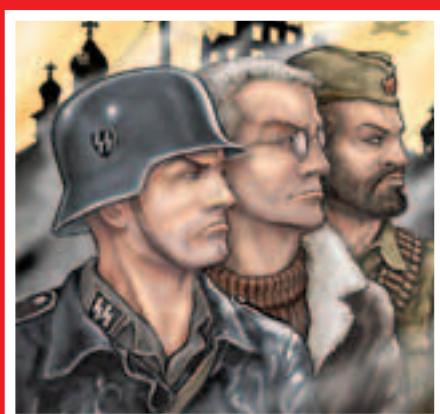
Долгожданное объявление итогов конкурса по спецвыпуску №ММ IV с последующим вручением призов.

### НАШИ ЛЕВШИ

Футбол на мобильниках. Новая игрушка от мастеров из «Никиты».

### НАШ ТРАДИЦИОННЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ

Рассказываем о ролевой игре «Другая война» (Another War), любезно предоставленной компанией «Акелла». Задолго до обзоров коллег-конкурентов! ;)



### НАШИ СКАЗКИ НА НОЧЬ

«Король и Шут» – компьютерная (а может быть, консольная?) сторона жизни твоих кумиров в следующем номере «СИ».

А также подробные, разгромные и хвалебные обзоры, свежайшие коды и полезнейшие прохождения. В продаже со 2 августа!



**LG**

Digitally yours

**FLATRON**<sup>®</sup>  
*freedom of mind*



# Посмотри на мир с нами



**Dina Victoria**  
**(095) 252-2030, 252-2070**

**г.Москва:** Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Бонюс (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инетрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ИНКС (095) 974-3333; Сетевой Лаборатории (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Технократ Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ИЗМ Компьютер (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;  
**г.Воронеж:** Сони (0732) 733-222, 742-148; **г.Тюмень:** ИНКС-Технico (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

# The Elder Scrolls III MORROWIND



1C  
ФИРМА «1С»

Bethesda  
SOFTWORKS INC.  
a ZeniMax Media company



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

## Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

### Москва

Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;

ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, А2000»;

4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Юртап-2000»;

Зеленоград, ул. 1105Е;

Солнечногорск, 24;

Бородино, 19, стр. 2;

Горбушкин двор, место С2-261-262;

Куликовский пр-кт, д. 4/2, «Бобис на Куликовском»;

Ярославская ул., д. 34, «Бобис на Молодежной»;

Первомайская ул., д. 28, «Бобис на Первомайке»;

Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»,

пав. 1/15, «Бобис на Пражской»;

Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;

пав. D21, «Бобис на Савеловском»;

Сретенка ул., д. 26/21, «Даев перекол»,

«Бобис на Сретенке»;

Трифоновский ул., д. 56, «Бобис на Трифоновской»;

Маркитонская, 9;

Бот. Яхимка, 26, «Дом игрушек»;

Русаковская ул., 27, «Дом книги в Сокольниках»;

3-й Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;

Ленинский проспект, д. 62/1, «Киноплобитель»;

Воробьевы горы, МГУ НИИФ, к.Высоких

энергий»;

Новая Басманныя, 31, стр. 1,

Савеловский ВКЦ, 102;

Ивана Франко, 38, кор. 1;

Лубянка, 1, «Библиотека Академии наук»;

Покровка д. 2, «Молодая Гвардия»;

Тверская, 4,8, стр.1, «Книжный магазин Академии»;

Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысли»;

Университет, 2-я этаж;

Университет, Перемычка, д. 71, «Премьер Дивизион»;

Городской Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивизион»;

ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивизион»;

ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивизион»;

Исааковский, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «МашинаВремени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Миниуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя

Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 15; Чонгарский б-р, 3, кор.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Большой Черкизовской, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский, Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер: Компания: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; пр-т Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Союз: ул. Никольская, 6/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д. 1; Измайловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2, м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Яцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеSOЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А;

ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр-т, д. 133.

### Воронеж

Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

### Геленджик

ул.Полевая, 33, «Н+Полево»

### Горно-Алтайск

ул.Коммунистический, 83

### Дзержинск

ул.Ленина, 48

### Донецк

ул.Артема, 27, офис 310

### Екатеринбург

ул.Вайера, 15-2

### Железнодорожный

рынок, континер 71;

### Иваново

пр.Ленина, 5;

### Брянск

пр.Энгельса, 10, м-н «Союз»;

ул.Карпова, 4/2, м-н «Орбита»

### Ижевск

ул.М.Горького, 79

### Истра

ул.Ленина, 23

### Йошкар-Ола

ул.Зарядная, 35

### Казань

ул.Баумана, 68;

### Калининград

ул.Сибирский тракт, 20

### Калуга

ул.Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

### Кемерово

ул.Тухачевского, 22 «а»-102

### Киров

ул.Орджоникидзе, 8;

### Кострома

Красные ряды, 4 «Детский мир»

### Красногорск

станции Гаврилово

### Краснодар

ул.Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;

### Красногорск

ул.Челюскинцев, 3, «Пассаж»;

### Пенза

пр-т Чехистов, 17/4

### Краснодар

ул.Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

### Ланграс

ул.Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

### Липецк

ул.Первомайская, 78;

### Луганск

ул.Космонавтов, 28;

### Луганск

Пр.Победы, 21-в, «Электрон»

### Луганск

п.Луганск, Приморский край

### Лыткарино

ул.Смычкова, 4

### Минск

ул.Я.Коласа, 1

### Нефтекамск

ул.Ленина, 15

### Нефтеюганск

«Россия», мкр. 2, д. 23

### Нижневартовск

ул.Кузоватова, 17П

### Н.Новгород

ул.Большая Покровская, 66;

ул.Большая Покровская, 74;

ул.Маслякова, д.5, оф.7;

ул.Горьковская, 97;

ул.Карла Маркса, 32;

ул.Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;

ул.Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

### Новороссийск

ул.Советов, 69/36;

ул.Энгельса-66

### Новосибирск

Красный пр-т, 157/1;

ул.Фабричная 4, оф. 311

### Ноябрьск

ул.Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;

УДС-121

### Октябрьский

пр.Ленина, 26

### Омск

ул.Красный Путь, 9

### Оренбург

ул.Володарского, 20

### Пенза

ул.Коммунистическая, 28

### Пермь

ул.Большевистская, 98, салон «West Ural»;

ул.Куйбышева, 28, маг. «Игрушки»;

ул.Мира, 49;

ул.Луначарского, 58

### Петропавловск-Камчатский

м/рынок «Спутник», 8 км

### Псков

ул.Металлистов, 13

### Пушкино

ул.Пушкино

### Московский пр-т, 5

### Редутов

ул.Южная, 10

### Рига

ул.Дзирбенес, 14, оф. 502 «ANDi»;

ул.Бриллианс, 39, т/ц «Б9», SIA -636»;

ул.Карла Маркса, 32;

ул.Максавас 357, т/ц «DOLE», SIA -636»;

### Ростов-на-Дону

ул.Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

### Самара

ул.Мичуринская, 15, ТЦ «Аквариум», секция «ЛПС»;

2 этаж

### Стерлитамак

ул.Советская, 1, ТЦ «Кристалл»;

### Сыктывкар

ул.Фрунзе, 1, «Компьютерный Мир»;

Сыктывкарский пр-т, 66, «Компьютерный Мир»;

пр.Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;

Сыктывкарский пр-т, 66, «Компьютерный Мир»;

пр.Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;

Сыктывкарский пр-т, 66, «Компьютерный Мир»;

пр.Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;

Сыктывкарский пр-т, 66, «Компьютерный Мир»;

**blank**

# ГТАКИФ

oblivion lost

Remember of  
and think the catastrophe  
of the future...



СТРАНА  
ИГР

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

GAME WORLD

Русс  
ДИТ-М  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



СТРАНА  
**ИГР**

PlayStation®2

SONY  
COMPUTER  
ENTERTAINMENT

**GT** Concept  
GRAN TURISMO™ 3  
THE REAL DRIVING SIMULATOR